



MAESTRÍA EN DOCENCIA UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

EFFECTIVIDAD DEL USO DEL COMIC 2.0 EN EL APRENDIZAJE DE PATOLOGÍAS
EN LOS ESTUDIANTES DEL V CICLO DEL CURSO ENFERMERÍA EN SALUD
ADULTO II EN UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE LIMA – 2018.

PRESENTADO POR:

JESSICA PAMELA GÓMEZ VIVAS

PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN DOCENCIA
UNIVERSITARIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

ASESORA:

MG. BERENICE PALOMINO BELTRÁN

LIMA –PERÚ

2019

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación lo dedico a Dios por todas las bendiciones que da a mi vida, día a día.

A Normita mi mamá, que me ha impulsado desde niña y hasta hoy, el amor a Dios, a ser perseverante y consecuente en todo lo que emprenda.

AGRADECIMIENTO

A la Dra. en Ciencias de la Salud María Landa Llanes, mi amiga y compañera de trabajo, por brindarme su confianza y apoyo en la ejecución de este trabajo.

A la Mg. Berenice Palomino, mi asesora por su dedicación y preocupación de nuestro aprendizaje.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se planteó como interrogante ¿Cuál es la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes de V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada de Lima – 2018? Para ello se propuso como objetivo general; Explicar la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías. El interés fue integrar la tecnología de la información en el aprendizaje de los 33 estudiantes de enfermería que elaboraron el cómic 2.0 que les permitió desarrollar y aprender sobre las patologías del adulto. Se valoró el uso del cómic 2.0 a través de la rúbrica, tomando en consideración la opinión de lo aprendido por medio de la encuesta, para finalmente realizar la evaluación académica tanto al grupo experimental y al grupo control. Según el alcance el estudio es correlacional de corte transversal, de diseño cuasi experimental con post prueba, teniendo en consideración a un grupo experimental y un grupo control con similares características. En los resultados encontrados en el grupo experimental se observa mejora de las notas, atribuidas al uso del cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías del adulto, se considera que “el aprendizaje es un proceso permanente de construcción de conocimientos, habilidades y actitudes, desde las experiencias, saberes y emociones de las personas”. Con el cómic 2.0 se pueden desarrollar diversos tipos de proyectos educativos con el fin de promover que el estudiante recuerde y aplique sus aprendizajes anteriores y actuales a fin de resolver problemas de salud, dentro de un contexto personal, familiar y social.

Palabras claves: aprendizaje de patologías, cómic 2.0, enfermería en salud del adulto

ABSTRACT

The present research work was posed as a question: What is the effectiveness of the use of comic 2.0 in the learning of pathologies in the students of the V cycle of the Nursing in Adult Health II course at a private University of Lima - 2018? For this purpose, it was proposed as a general objective; Explain the effectiveness of the use of comic 2.0 in the learning of pathologies. The interest was to integrate information technology in the learning of the 33 nursing students who developed the comic 2.0 that allowed them to develop and learn about adult pathologies. The use of comic 2.0 was assessed through the rubric, taking into consideration the opinion of what was learned through the survey, to finally make the academic evaluation to both the experimental group and the control group. According to the scope, the study is cross-sectional correlation, of quasi-experimental design with post-test, taking into consideration an experimental group and a control group with similar characteristics. In the results found in the experimental group, improvement of the grades, attributed to the use of comic 2.0 for the learning of adult pathologies, is observed. "Learning is a permanent process of construction of knowledge, skills and attitudes, from the experiences, knowledge and emotions of people." With the 2.0 comic you can develop various types of educational projects in order to promote the student remember and apply their past and current learning in order to solve health problems, within a personal, family and social context.

Keywords: pathology learning, comic 2.0, adult health nursing.

INDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTO	III
RESUMEN	IV
ABSTRACT.....	V
INDICE DE CONTENIDOS	VI
LISTA DE TABLAS	IX
LISTA DE IMÁGENES	X
INTRODUCCIÓN	11
CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	13
1.1. Situación problemática	13
1.2. Formulación del problema.....	15
1.2.1. Problema general	15
1.2.2. Problemas específicos	15
1.3. Objetivos de la investigación.....	15
1.3.1. Objetivo General	15
1.3.2. Objetivos Específicos.....	16
1.4. Justificación	16
1.5. Alcance del estudio.....	17
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	19
2.1. Antecedentes de la investigación.....	19
2.1.1. Antecedentes internacionales.....	19
2.1.2. Antecedentes nacionales	27
2.2. Bases teóricas	30
2.2.1. Variable 1; Aprendizaje de patologías	30
2.2.1.1. Definición de aprendizaje	30
2.2.1.2. Teorías del aprendizaje	31
2.2.1.3. Criterios del aprendizaje	40
2.2.1.4. El aprendizaje por competencias o llamado componentes de una unidad de aprendizaje:	44
2.2.1.7. Evaluación de aprendizaje por competencias.....	47
2.2.2. Variable 2; Cómic	50

2.2.2.1.	Historia del Cómic	50
2.2.2.2.	Definición de Cómic	53
2.2.2.3.	Dimensiones del Cómic	55
2.2.2.4.	Elementos básicos del cómic	57
2.2.2.5.	Etapas para elaborar el cómic 2.0	66
2.2.2.6.	Cómic 2.0	67
2.2.2.7.	La herramienta Pixtón	69
2.3	Definición de términos:	77
2.4	Operacionalización de las variables	78
CAPITULO III: METODOLOGÍA		80
3.1	Enfoque, diseño y alcance de la investigación	80
3.2.	Elección de la Técnica	81
3.2.1	Encuesta	81
3.2.2	Análisis documental.....	82
3.3.	Unidad de Análisis.....	82
3.4.	Determinación del instrumento	85
3.4.1	Rúbricas	85
3.4.2	Cuestionario	86
3.4.3	Evaluación académica.....	87
3.5	Levantamiento de la información sobre la problemática	88
3.5.1	Actividades desarrolladas	88
3.5.2	Metodología trabajada con las unidades de aprendizaje según Tobón	89
CAPITULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS		96
4.1	Cuestionario para valorar la percepción de los estudiantes.....	96
4.2	Resultados del Análisis documental.....	104
CONCLUSIONES		113
RECOMENDACIONES.....		114
BIBLIOGRAFÍA		116
ANEXOS		119
Anexo A: Matriz de consistencia.....		120
Anexo B: Rúbrica para elaborar el cómic.....		121
Anexo C: Rúbrica de coevaluación para valorar presentaciones de los estudiantes....		122
Anexo C: Cuestionario para valorar el cómic 2.0.....		123
Anexo D: Guía de análisis documental.....		124

Anexo E: Evaluación académica: enfermería en salud del adulto II	126
Anexo F: Validación de instrumentos por juicio de expertos.....	130
Anexo H: Cuadros y gráficos:	135

LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de inteligencias múltiples vs trabajo de investigación.....	36
Tabla 2: Aprendizaje por competencias.....	44
Tabla 3. Formas y Estilos de Globos.	63
Tabla 4. Onomatopeyas en Salud y sus significados	65
Tabla 5: Estudiantes de Enfermería según edad	84
Tabla 6: Estudiantes de Enfermería según sexo	84
Tabla 7: Estudiantes de Enfermería según estado civil	84
Tabla 8: Estudiantes de Enfermería según ocupación	85
Tabla 9: Actividades desarrolladas en el estudio de investigación.....	88
Tabla 10: Componentes del aprendizaje	90
Tabla 11: Experiencia de Elaborar el cómic 2.0.....	96
Tabla 12: Partes que has logrado comprender con el cómic 2.0.....	97
Tabla 13: Habilidades para elaborar el cómic 2.0.....	98
Tabla 14: Recursos para elaborar el cómic 2.0.....	98
Tabla 15: Contribución del cómic 2.0 en el aprendizaje	99
Tabla 16: Selección de escenas y personajes del cómic	100
Tabla 17: Medios de información para elaborar contenido del cómic.....	100
Tabla 18: Uso de lenguaje en la elaboración del cómic.....	101
Tabla 19: Revisión de información para elaborar el cómic	101
Tabla 20: Elementos del cómic que hacen referencia al concepto de la patología.....	101
Tabla 21: Elementos del cómic que hacen referencia a los signos y síntomas.....	102
Tabla 22: Elementos del cómic que hacen referencia a los exámenes.....	102
Tabla 23: Uso de carteleras en el cómic	103
Tabla 24: Partes en las que más usó las onomatopeyas	103
Tabla 25: Estudiantes que recibieron capacitación para elaborar el cómic	103
Tabla 26: Número de horas de capacitación recibidas.....	104
Tabla 27: Valoración del Aprendizaje conceptual.....	104
Tabla 28: Aprendizaje procedimental	106
Tabla 29: Aprendizaje actitudinal.....	106
Tabla 30: Cuadro comparativo de notas del grupo control y experimental	108
Tabla 31 Estadísticos básicos del grupo control y experimental	110

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1. Huaca la Luna – Trujillo – Perú; foto tomada de la web.	50
Imagen 2. Mafalda; cómic argentino del autor Quino.	51
Imagen 3. Términos del Cómic en Diferentes Partes del Mundo.	53
Imagen 4. Modelos de Viñetas	59
Imagen 5. Viñetas en Relación al Tiempo y Espacio.	59
Imagen 6. Cartelera Creada por las Estudiantes Farroñan y López	60
Imagen 7. Personajes creados por las estudiantes; Cabanillas, Cruz y Huacho.	61
Imagen 8. Partes de un Globo; Cuerpo, Perigrama y Rabillo.....	62
Imagen 9. Globos Creados por las Estudiantes; Vega, Cusi y Gerónimo.....	62
Imagen 10. Onomatopeyas elaboradas por los estudiantes.....	64
Imagen 11. Portada de la página de Pixton.....	70
Imagen 12. Registro con sus Datos Personales.....	71
Imagen 13. Iniciamos sesión y buscamos crear uno Nuevo	72
Imagen 14. Buscar el área de Cómic e ingresar.....	72
Imagen 15. Elegir el formato tira cómica	73
Imagen 16. Elegir el nivel avanzado.....	73
Imagen 17. Seleccionar una escena	74
Imagen 18. Elegir los personajes	74
Imagen 19. Seleccionar el personaje.....	75
Imagen 20. Iniciamos la creación del cómic	75
Imagen 21. Patologías creadas.....	76
Imagen 22. Estudiantes en el salón de clase elaborando su historia del cómic 2.0	90
Imagen 23. Captura de pantalla de comunicación a través del whatsapp.....	94
Imagen 24. Educación personalizada a los estudiantes	95
Imagen 25. Aula virtual en la plataforma Pixton.....	95
Imagen 26. Resultados según nota obtenida en el grupo control y experimental.....	109
Imagen 27. Resultados de la elaboración del cómic 2.0.....	111

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación comprende dos temas: el cómic 2.0 y el aprendizaje de patologías. Con el avance de la tecnología y el uso continuo de los medios de comunicación virtuales por parte de los estudiantes y la sociedad, los educadores tenemos la necesidad de incluir o modificar nuestra forma de enseñar, haciendo uso de las herramientas y estrategias de la tecnología de la información y comunicación, a fin de lograr el aprendizaje de los estudiantes en todos los ámbitos y niveles educativos.

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son esenciales en la educación actual, por lo cual deben ser integradas en los proyectos formativos en todos sus componentes y fases a partir de la mediación del docente, de acuerdo con su grado de capacitación en el área, los objetivos pedagógicos y los recursos disponibles (Tobón, 2007, pág. 153).

Como menciona Tobón los medios de comunicación virtuales a través de las diversas herramientas, nos permite alcanzar aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales en la formación del estudiante de enfermería. Y el rol del docente en este trabajo es ser un facilitador a fin de alcanzar objetivos educativos, que serán de esenciales en su formación actual y futura.

El presente trabajo contiene cuatro capítulos los cuales están distribuidos de la siguiente forma:

Capítulo I; contiene el planteamiento del problema donde se da un enfoque general de la selección de la problemática de estudio, están consideradas dentro de este capítulo las preguntas de investigación, los objetivos, la justificación y el alcance del estudio.

Capítulo II; en este capítulo están los antecedentes de la investigación relacionados al tema cómic o cómic 2.0 y aprendizaje, contiene el marco teórico que guiará todo el trabajo de investigación, la definición de términos y la operacionalización de variables.

Capítulo III; dentro de este capítulo se considera la metodología, enfoque, diseño, técnicas, instrumentos, unidades de análisis y el levantamiento de la información del trabajo de investigación.

Capítulo IV; análisis de resultados obtenidos, se informa de los resultados obtenidos en la investigación a fin de dar respuesta a los problemas encontrados.

Finalmente se presentan la propuesta de solución, las conclusiones del trabajo y las recomendaciones.

CAPÍTULO I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Situación problemática

A nivel mundial el avance de la tecnología nos ha llevado a diversos cambios en las instituciones educativas y en todos los niveles, afectando a los estudiantes y docentes, quienes se han visto en la necesidad de implementar nuevas estrategias didácticas de aprendizaje con el uso de nuevas tecnologías de la información y comunicación (TIC) para la enseñanza. Actualmente la UNESCO en su publicación del 2018, considera que las TIC: “Son fundamentales para el acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, la enseñanza y el aprendizaje de calidad, la formación de docentes, y la gestión, dirección y administración más eficientes del sistema educativo” (UNESCO, 2018)

Con todo ello, las distancias se han hecho cada vez más cortas, porque la comunicación se realiza a través de las redes sociales, como medio más rápido y directo para todos, permitiendo así al docente, estudiante y al entorno educativo, tener acceso a los avances de la educación de una manera igualitaria, dinámica e interactiva.

A esto se suma, que podemos encontrar diversos medios virtuales, como es el caso de plataformas educativas gratuitas donde el docente y el estudiante pueden encontrar formas de enseñanza - aprendizaje, que les permite explorar, experimentar y elaborar plasmando todas sus habilidades de aprendizaje, a fin de conocer un determinado conocimiento como es el caso del aprendizaje de las patologías del adulto. La mayoría de los estudiantes son nativos digitales y es más fácil para ellos relacionar sus experiencias personales o crear escenarios para organizar o construir su aprendizaje y lograr asimilar la información oportuna y adecuada.

Ante esta situación, en nuestro país dentro del contexto de los estudiantes de pregrado en enfermería, son pocas las universidades particulares, que permiten a los estudiantes hacer uso de los medios digitales para lograr un aprendizaje deseado, por el contrario, reprimen su uso. En el caso de las universidades estatales, en menor medida se les permite a los estudiantes tener acceso a los medios educativos virtuales.

En la universidad privada donde se realizó el presente trabajo de investigación, en la carrera de enfermería, las plataformas virtuales son usadas para visualizar notas, compartir lecturas, presentaciones en Power Point, Prezi, mapas mentales y videos. Frente a ello nos vemos en la necesidad de explorar y aplicar estrategias didácticas de aprendizaje en plataformas virtuales educativas que permiten expandir los conocimientos de los estudiantes, ayudas memorias virtuales, simuladores en salud, donde los estudiantes son trasportados a diversos escenarios que les permite dar solución a problemas de salud siempre considerando el entorno biopsicosocial de la persona humana.

Finalmente, la carrera de Enfermería es una profesión dedicada al cuidado de la persona humana desde su nacimiento hasta el acompañamiento, en los últimos días de su vida. El presente trabajo de investigación: Uso del comic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo, del curso enfermería en salud adulto II, les permite a los estudiantes adquirir aprendizajes teóricos y prácticos de diversas patologías del adulto, con el fin de brindar cuidados de enfermería de manera inmediata y oportuna, en el aspecto preventivo – promocional y atención asistencial directa y, haciendo uso del lenguaje enfermero contextualizado con escenarios de la vida diaria. Este aprendizaje es fundamental para su formación, ya que de éste dependerán las diversas atenciones que brindará al cliente o usuario de salud, en su cuidado profesional.

Concluimos que los actores de la enseñanza – aprendizaje, son los docentes y estudiantes. Por ello es necesario tener complicitad con ellos, empatizando su forma de aprendizaje a través de los medios digitales, ingresar a su contexto educativo, haciendo uso de plataformas virtuales educativas en salud.

1.2. Formulación del problema

1.2.1. Problema general

- ¿Cuál es la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes de V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?

1.2.2. Problemas específicos

- ¿Cuál es el uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?
- ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de V ciclo del curso Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018, acerca del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías?
- ¿Existen diferencias en los resultados de aprendizaje de patologías con el uso del cómic 2.0 y sin el uso de éste, en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?

1.3. Objetivos de la investigación

1.3.1. Objetivo General

Explicar la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes de V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Evaluar la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018 haciendo uso de una rúbrica propuesta.
- Mostrar la percepción de los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018, acerca del uso del comic 2.0 en el aprendizaje de patologías.
- Comparar los resultados de aprendizaje de patologías con uso del cómic 2.0 y sin uso de éste, en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018.

1.4. Justificación

Desde el punto de vista teórico, el estudiante de pregrado de enfermería tiene establecida la competencia del curso: “Brindar cuidado integral al adulto y familia con riesgo y problemas prevalentes de salud en los niveles de promoción, prevención, recuperación y rehabilitación, aplicando el proceso de atención de enfermería con enfoque científico, humanístico, y ético, integrando programas educativos de proyección social e investigación”. Una forma de poder encaminarlo a alcanzar esta meta es llevándolo a escenarios donde se presentarán problemas reales, ya que el estudiante cuenta con bases teóricas de una patología que tendrá que aplicar (saber conocer) para la resolución de problemas de salud. Al elaborar el cómic se promueve el “saber ser y hacer”, siguiendo una secuencia de trabajo, usando sus habilidades personales y en equipo, para poder desarrollar el cómic 2.0. Como menciona Tobón (2007) “El aprendizaje basado en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se

orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades” (pág. 15). De acuerdo a las metas del curso y las competencias profesionales los estudiantes deben alcanzar una formación integral, es decir competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Metodológicamente, con el uso del cómic 2.0, los estudiantes se encontrarán con escenarios virtuales, donde podrán interactuar de manera directa con el paciente y la familia, a fin de realizar la valoración de necesidades o conocer los signos y síntomas de la patología, lograrán elaborar diagnósticos de enfermería a través del conocimiento del concepto de la patología, organizar cuidados oportunos y evaluar acciones inmediatas y mediatas frente a los problemas encontrados, ya que dentro de la formación teórica y práctica del estudiante, el dominio de las patologías del adulto es primordial para brindar cuidados con calidez en bien de la salud de las personas.

Al elaborar el cómic 2.0 el estudiante podrá plasmar sus aprendizajes creativos, permitiéndole desarrollar sus habilidades de resolución de problemas, contextualizados en su entorno social, usando su lenguaje coloquial y empático, podrá lograr autonomía e independencia en su labor educativa y profesional futura. Se pretende así mismo que el material elaborado sea usado como instructivo educativo dirigido a los usuarios de salud en la prevención, control y cuidado de enfermedades.

1.5. Alcance del estudio

El punto de vista del estudiante se tendrá en cuenta a través de la encuesta y la rúbrica que valorará el aprendizaje de los estudiantes, y desde la visión del docente se realizará por medio de la guía de análisis documental, la rúbrica y la evaluación académica.

Con los resultados obtenidos se demuestra que la rúbrica es de gran ayuda en el aprendizaje de los estudiantes, ya que los guía y sirve de soporte para realizar cualquier proyecto educativo, como es el caso de la elaboración del cómic 2.0, se desarrolla de manera independiente e integrada, así mismo las plataformas virtuales son de fácil acceso, uso y empático con su generación educativa, que trabajamos actualmente.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes de la investigación

Con relación a los antecedentes revisados, se ha encontrado una mayor proporción de estudios a nivel internacional que a nivel nacional. Países como Ecuador, México y España han realizado investigaciones sobre el tema. Las tesis encontradas de la variable cómic, cómic 2.0 y aprendizaje son de otras áreas educativas y ninguna relacionada a salud, pero sí son significativas para el presente trabajo. A continuación, se presenta una muestra de los estudios más relevantes para este trabajo de investigación.

2.1.1. Antecedentes internacionales

Contreras A., (2014), *Uso de la estructura y contenido de la historieta como recurso didáctico para el aprendizaje significativo de la metodología de investigación en la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y humanidades* (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Autónoma de México. Estudio descriptivo que promueve el aprendizaje de la investigación a través de la historieta, ya que los estudiantes del bachillerato se sienten más identificados cuando leen los cómics de superhéroes, mangas japonesas o historias con imágenes. El propósito de la tesis fue que “los estudiantes comprendieran el proceso de metodología de investigación, que lo apliquen dentro y fuera del aula y que no solo memoricen”. Para el desarrollo de la historieta utilizaron un examen diagnóstico para conocer el nivel de conocimiento, formaron siete equipos constituido por seis a ocho estudiantes, desarrollaron lluvia de ideas en busca de problemas a investigar, guía de actividades que contenía un mapa conceptual y plenario para presentar los trabajos. Los resultados fueron: el 90% de los estudiantes esclarecieron sus dudas

y comprendieron mejor el proceso metodológico y el 10% siguieron con dudas y para ellos la historieta no fue un buen apoyo. El 95% de los docentes considera que la historieta es una buena herramienta para el aprendizaje y el 5% considera que solo es útil para reforzar conocimientos. Menciona la autora que la enseñanza – aprendizaje es flexible con creatividad e imaginación. Así mismo fomentó mayor participación de los estudiantes y les dio libertad para expresar sus dudas, sus comentarios, aportaciones, etc. Favoreció la comprensión y aplicación de lo aprendido en clase con respecto a la metodología de la investigación. Esta tesis considera los saberes conceptuales, procedimentales y actitudinales de los estudiantes como es el caso del desarrollo de la creatividad en la elaboración del cómic 2.0, con trabajo colaborativo y expresión de emociones.

David C., (2014) *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5° de la Institución Educativa “Mercedario” de San Juan de Pasto* (Tesis de pregrado). Universidad de Nariño de San Juan de Pasto - Colombia. Estudio cualitativo de investigación acción, que surge de la dificultad en la comprensión lectora en los estudiantes, en el área de castellano y literatura, ellos se sentían aburridos por las lecturas extensas, obligados, desmotivados, distraídos y dispersos, para David el autor de esta investigación propuso como objetivo: plantear una estrategia didáctica a partir de los elementos del cómic, a fin de mejorar los componentes de comprensión lectora en los estudiantes, la muestra estuvo conformada por 29 estudiantes, como instrumentos y técnicas usaron las pruebas de entrada; estas ayudaron a identificar el nivel interpretación de los estudiantes a través de la asignación de textos, la pos prueba; para analizar competencia lectora de comprensión, las encuestas de tipo abiertas y cerradas; permitieron detectar hábitos de trabajo en el hogar y uso del tiempo libre, diarios de campo; ayudo a detectar actitudes del

grupo frente a la narración, los talleres; para corroborar la comprensión lectora y descripción, ejercicios, así mismo usaron videos y guías de dibujo. Dentro de los resultados tenemos: Que la imagen juega un papel muy importante en la captación, apropiación y discernimiento en el carácter o en la vida de los personajes que da el autor, ya que el personaje toma lugar como directriz o referente en la memoria, aun cuando un gran número ha perdido o no ha comprendido el desarrollo del argumento central o trama (David C., 2014).

Esta tesis usa el mismo número de unidades de análisis como el presente trabajo de investigación, se propone el uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías por el uso repetido de Power Point y videos.

Lengua S., (2015) *El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como lengua extranjera* (Tesis de pregrado) Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá – Colombia. La motivación de la autora para realizar el estudio, fue la lectura de cómics y la enseñanza del inglés, tuvo como objetivo “evaluar el impacto del uso del cómic como herramienta motivadora y potenciadora del proceso de aprendizaje a través del diseño de estrategias de intervención pedagógica en la clase de inglés”, es una investigación cualitativa, de diseño pre experimental, utilizando el test de inglés para escolares (KET), la creación del cómic la desarrolló en 5 etapas combinadas con: el cómic, el aula, la tecnología, el contexto de los estudiantes y la música. se trabajó con 50 estudiantes del décimo grado del colegio República de China, en el pre test se valoró 4 competencias: lectura y escritura, escucha y oral, teniendo como resultado que solo 2 estudiantes obtuvieron la calificación A1 y los 48 estudiantes restantes desaprobó, durante esta evaluación los 4 docentes observaron en los estudiantes angustia, desmotivación y confusión. Teniendo estos resultados empezaron a

trabajar con “la motivación, la interacción, la actitud frente al material y el desempeño del estudiante. Al finalizar la investigación los estudiantes mostraron una actitud positiva, expresaron que se sientan más cómodos al hablar sus gustos e ideas a través del cómic; decían que les ha gustado bastante”. El cuestionario aplicado en la cuarta sesión se tuvo como resultado que 42 estudiantes disfrutaron y aprendieron en clase: el aprendizaje mediante el uso del cómic y la capacidad de la docente de explicar bien. Y en la encuesta final, “el estudiante afirmó, oralmente, que se sentía más motivado, que había aprendido y que el curso le había parecido interesante”. Solo 31 estudiantes culminaron la investigación y finalmente dos estudiantes aprobaron el examen y quedaron clasificados dentro de la banda A1, es decir un nivel inferior al de la prueba aplicada, al término del estudio se menciona que el cómic “es una herramienta que simplifica los procesos de comprensión y producción gracias a su estructura ya que, como lo menciona Wilson (2013) el formato de diálogo provee una sensación de comodidad debido a que elimina el miedo de los estudiantes cuando se sienten presionados a responder “correctamente”. El trabajo de investigación actual se desarrolló en cinco etapas combinadas entre sesiones presenciales y virtuales, la motivación fue la lectura y el aprendizaje de patologías, se usó la misma cantidad población y en la encuesta los estudiantes refieren que la experiencia fue de buena a excelente.

Fernández T., (2015) *El cómic multilineal interactivo* (Artículo de investigación), red pública de Valledupar – Colombia. El interés de investigar surge por el resultado en el desempeño de pruebas por debajo de la media nacional, valora los efectos del uso de hipertextos en el desarrollo de competencias para el aprendizaje. Trabajo de enfoque mixto experimental, con interpretaciones de las acciones y comportamientos de los estudiantes observados a través de la investigación. Utilizaron un modelo de comic multilineal y comparan la comprensión y la

motivación de 30 estudiantes divididos en un grupo experimental y un grupo de control. Grupo A fue el experimental y el grupo B control, “se planeó exponer los dos grupos a la lectura de un relato escrito por el investigador con el tema de “la convivencia en la escuela”, Al grupo B de control se le presentó el relato utilizando el formato del comic tradicional, es decir una historia lineal con imagen y texto dispuesta en viñetas con la estética típica del comic”. Las formas de seguimiento fueron desarrollo de la lectura y observación directa no participante, se desarrolló un test en ambos grupos sobre: “perfil del lector, nivel de comprensión lectora, motivación antes y después de la lectura y grado de usabilidad del comic, cada categoría con una serie de preguntas usando la escala de Likert a la cual se le calculó la media para ser comparada con los resultados de cada categoría entre los dos grupos”. Entre los resultados encuentran que “las redes sociales y los medios digitales son fuentes de lectura más frecuente”, en el grupo experimental el cómic multilineal obtuvo mayor puntaje de comprensión lectora de 8,9 frente al comic tradicional en el grupo control de 7.3, permitiendo informar que la narrativa digital multilineal mejora “los niveles de comprensión lectora en la medida que el lector se involucra en el texto hasta el punto de tomar decisiones por sus personajes que van moldeando el rumbo del relato hasta llegar a uno de los múltiples finales posibles”. Así encontraron que el computador es un factor motivacional positivo en los dos grupos. Como conclusión final de este artículo de investigación es el aporte que hace la multilinealidad a la narrativa digital, corroborando la utilidad del hipertexto en la construcción de objetos de aprendizaje que estimulan la lectura en estudiantes de 9 a 12 años de edad. “La propuesta de modelo de comic multilineal abre la posibilidad de que el comic como lo conocemos hoy empiece a sacar verdadero provecho del mundo digital configurándose como un aporte significativo a la evolución del género iconográfico de la narrativa”. Este artículo es

de importancia para este trabajo de investigación ya que hace uso de los medios digitales para lograr competencias en los estudiantes, la población de estudio fue un grupo control y experimental.

Mosquera T., (2016) *Desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la educación artística de primer año de BGU (Bachillerato General Unificado)*, (Tesis de Maestría). Pontificia Universidad Católica de Ecuador sede Ambato. Tesis que surge de la necesidad de unificar criterios para la enseñanza y aprendizaje en el curso de Educación artística (bloque cómic) del bachillerato general unificado, teniendo como meta: “dotar a docentes y estudiantes de un espacio virtual basado en el cómic 2.0, utilizando herramientas Pixtón (PIXTON COMICS y Toondoo, como material didáctico y de apoyo académico”. Para ello, se utilizó como técnica la encuesta a los estudiantes y docentes. Los resultados del estudio consideraron a las herramientas: Pixton cómics y Toondoo como accesibles y fáciles de usar, teniendo aceptación buena por parte de los estudiantes y docentes. En la aplicación de las herramientas gestoras de cómic 2.0, ayudaron a la creatividad y expresión de los estudiantes, además permitieron plasmar y transmitir los contenidos establecidos en los lineamientos de Educación Artística de primer año. Este estudio es relevante porque utiliza la misma herramienta que en el presente trabajo de investigación. Además, se encuentran similitudes porque en el curso de Enfermería en Salud del Adulto II, se logró aprender los contenidos de las patologías, los estudiantes usaron su creatividad y expresaron sus emociones.

Navarro M., (2016) *La narración gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación artística en la escuela secundaria* (Tesis doctoral). Universidad de Granada, España. Estudio que nace del autor, que desde niño le gustaba los cómics y ya estando en la docencia se motiva en desarrollar el proceso de enseñanza - aprendizaje a través del cómic como medio didáctico y dejar el uso de los textos tradicionales. Es una investigación de tipo teórico por el aprendizaje de contenidos didácticos y de la educación artística y de tipo práctico para la construcción de un cómic didáctico. El objetivo fue usar el cómic como medio transmisor de información gráfica narrativa, clasificándolo en cuatro: primero se enfoca en la lectura y el aprendizaje de contenidos sencillos y claros, segundo trata de captar la atención a través de las imágenes “apariencia visual”, tercero es lo afectivo moviliza las emociones cotidianas para el aprendizaje de contenidos y cuarto la creatividad al elaborar las partes del cómic movilizand las emociones de los estudiantes.

El instrumento usado fue el cuestionario dirigido a los estudiantes, teniendo como resultado; el uso de la tecnología propicia en los adolescentes con un acceso fácil, conocido, directo con el entorno educativo. El medio interactivo para la construcción del cómic es un instrumento eficaz como recurso didáctico y la narración grafica secuencial es un medio eficaz para la asimilación y retención de contenidos propios de la disciplina (Navarro M., 2016).

La utilización del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías, en su primera etapa estaba destinado a leer la patología y crear una historia narrativa del cómic. En segunda fase se logró crear los personajes, escenarios y diálogos captando la atención de los estudiantes. En la tercera fase para las expresiones se visualizan las emociones que plasmaron los estudiantes y finalmente dieron rienda suelta a la creatividad con el armado total del cómic 2.0.

Linares G., García M., & Martínez A., (2016) *Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI – IPN*. Se observó a 30 estudiantes de la carrera de ingeniería biomédica al momento de elaborar la historieta, utilizaron la coevaluación valorando la creatividad, la pertinencia de los temas y la coherencia de la historia desarrollada. Los resultados fueron: al elaborar la historieta ponen en práctica diversas habilidades y conocimientos, reflejados al momento de plantear la historia, los ambientes, colores, tamaño y características de los personajes. Permite desarrollar habilidades de comunicación escrita en los diálogos utilizados y en la conexión entre los temas vistos en clase, así como en la congruencia de la historia. “La utilización de la historieta como recurso didáctico dentro de la educación superior permite reforzar el conocimiento de manera amena, abriendo vínculos de comunicación entre los alumnos y el profesor”. Dicho recurso no se contrapone con la investigación profunda o la lectura de libros ya que se fundamenta en conceptos previamente estudiados en el aula. El cómic 2.0 permitió al estudiante buscar diversidad de bibliografías para el armado de la historia, tuvieron libertad en la creación del cómic de patología asignada y los motivó a aprender de una manera diferente a la habitual.

Sales de A. & Barros B., (2016) Lo lúdico, la escuela y la salud: la educación alimentaria en historietas. *Trab. Educ. Saúde*. 14(3), 889-904. doi: 10.1590/1981-7746-sol00020. Este artículo es una propuesta de educación en alimentación y nutrición saludable, donde se pretende facilitar el aprendizaje y toma de conciencia crítica para crear un comportamiento de alimentación saludable en los niños a través de la historieta, considerada como una herramienta didáctica pedagógica que la denominaron el Almanaque Maluquinho: Julieta no mundo da culinaria. En su primera etapa se presenta el contexto narrativo de Maluquinho; este

es un niño cuestionador con sus amigos y su familia, ellos crean una cocina lúdica cargada de humor esperanza y optimismo. La segunda etapa es el análisis de las historietas; crean un ambiente de color naranja que promueve la creatividad, el entusiasmo, la alegría, vivacidad, afirmativo y expansivo, “percepción sensorial y apetito, ejercen influencias físicas y psicológicas”, promoviendo una alimentación diversificada y una vida más saludable, así mismo se preocupa por las normas de seguridad e higiene. Y tercero es el análisis de las recetas; se valora el dialogo de las diferentes recetas, se tuvo en cuenta la opinión de expertos en nutrición para analizar la calidad de las recetas. Finalmente, los autores mencionan; las historietas son tratadas como herramienta didáctica y pedagógica muy eficaz, con capacidad, mediante su bagaje cultural, de divertir, sentir, vivir y comportarse en el mundo. Tesis enfocada en la prevención de problemas de salud que demuestra que el cómic puede ser usado en salud.

2.1.2. Antecedentes nacionales

En el entorno nacional no se encuentran estudios relacionados al uso del cómic 2.0 en el aprendizaje a nivel de educación superior. Algunos estudios existentes se orientan a otras disciplinas, pero no son relevantes para este trabajo de investigación. A continuación, se presentan tres estudios donde la variable uso del cómic está relacionada al aprendizaje.

Iparraguirre D. & Juárez R., (2013) *Estrategia didáctica basada en comics para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de 4to. Grado “A” de Educación Secundaria, Institución Educativa Particular "El Nazareno"* (tesis de pregrado). Nuevo Chimbote - Perú. Los autores se ven motivados en mejorar la comprensión lectora en los estudiantes. Estudio experimental

con el diseño preexperimental, que trabajó con 28 estudiantes donde les administraron una prueba de pre test y post test de comprensión lectora, teniendo como objetivo “determinar la influencia de la estrategia didáctica basada en comics en el desarrollo de la comprensión lectora en el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes. El uso del cómic como estrategia didáctica permitió que los estudiantes adquirieran los conocimientos, destrezas, actitudes y hábitos que les permitieron hacer un uso adecuado del idioma inglés”. Logrando desarrollar capacidades previstas de forma significativa; un 92.9% en el nivel literal, pasó a un 100% dentro del mismo, obteniendo un nivel de conocimiento bueno en el post test en contraposición de un nivel de conocimiento deficiente en el pre test. En este trabajo de investigación se utilizó el diseño cuasi experimental con post prueba, en 32 estudiantes de enfermería, donde se logró visualizar una diferencia significativa en los resultados de evaluación final, a compararlo con el grupo control

Quiroz C., (2017) *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to primaria en dos Colegios* (Tesis de pregrado) distrito de Los Olivos – Lima. Estudio que surge de la necesidad de cuidar el medio ambiente y de usar el cómic como medio de aprendizaje. Esta es una investigación de tipo no experimental y de enfoque cuantitativo, cuyo objetivo fue medir la relación de dos variables para definir la meta y utilizó el cuestionario de tipo politómico. En este estudio, se encuentra que “existe una correlación del cómic como medio de aprendizaje en niños de nivel primario, existe una motivación por parte de los alumnos y alumnas en aprender más, sobre temas ambientales, puesto que la contaminación se ha convertido en una problemática social que debe ser de mucha importancia para el desarrollo sostenible de una nación”. El uso del cómic

como medio de motivación para el aprendizaje, es una fuente de inspiración para los estudiantes de realizar algo de manera diferente y creativa, esto les permite aprender sobre algún tema en especial.

Evaristo S., (2017) *Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 “San Pedro”* (Tesis de pregrado) Huánuco - 2015. La preocupación del autor en el estudio era que los niños tenían dificultades en la lectura y comprensión de textos en inglés, así mismo la falta de interés en el aprendizaje dificultándoles la competencia comunicativa (leer – entender – expresarse) por ello, él hace uso del cómic utilizando su lenguaje visual y verbal para mejorar su vocabulario y lograr el aprendizaje significativo. El objetivo de la tesis fue demostrar el nivel de influencia del uso de los cómics en inglés, en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del 6to grado, haciendo uso del método experimental con diseño cuasiexperimental: diseño pre test y post test con grupo experimental y de control, con una muestra no probabilística de 31 como grupo experimental y 30 estudiantes para el grupo control. El resultado fue; “en el pre test del grupo experimental antes de aplicar el instrumento el nivel del SI era de 40% posteriormente luego de aplicar el experimento, el resultado en el post test vario considerablemente a un nivel de 95%, mientras que en el grupo de control en el cual no se aplicó el experimento el resultado en el pre test fue de 57% y 53% en el post test, que al final la diferencia entre ambos grupos fue un 51%”. En esta tesis se utilizó la misma cantidad de unidades de análisis, el diseño fue cuasi experimental con post test; les permitió a los estudiantes poder leer y entender para crear la historia, tuvieron facilidad de expresarse al momento del plasmar el cómic 2.0 y en la evaluación final se logró evidenciar una mejoría significativa de resultados.

2.2. Bases teóricas

A continuación, se presentan las teorías relacionadas a cada una de las variables de investigación: aprendizaje de patologías y uso del cómic 2.0. El aprendizaje de los estudiantes es la meta que se desea alcanzar con este trabajo y el cómic 2.0 es un medio (herramienta) para lograrlo, por este motivo al elaborar el marco teórico se considera primero al aprendizaje, luego al cómic 2.0 y de manera continua se enlazan las dos variables relacionándolas con cada una de las teorías de aprendizaje.

2.2.1. Variable 1; Aprendizaje de patologías

2.2.1.1. Definición de aprendizaje

Es un conjunto de acciones como: pensar, analizar, discriminar y reconocer el valor a un conocimiento. Presentamos otras definiciones según diversos autores:

Coll S., (2002), se refiere al “aprendizaje como un proceso de construcción del conocimiento esencialmente individual e interno que depende del nivel de desarrollo cognitivo, de los componentes motivacionales y emocionales, y es inseparable del contexto social y cultural en el que tiene lugar” (pág. 14). El estudiante de enfermería, en el camino para llegar a ser profesional y durante toda su labor como enfermero se encontrará con diversidades culturales y sociales en todas las personas que conozca, esto le permitirá aplicar sus aprendizajes en el cuidado de la salud del adulto, brindando un trato humanizado y motivador para recuperación de los pacientes.

Schunk, (2012) menciona que “el aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia”. Actualmente los estudiantes son más visuales y el uso del cómic 2.0

en el aprendizaje de patologías fomenta la adquisición de conocimientos de una manera más dinámica y creativa, tratando de enlazar sus conocimientos previos con los nuevos.

El aprendizaje es el proceso por el que se desarrollan nuestras capacidades, que pueden llegar a convertirse en habilidades, destrezas o hasta en competencias (Bretel B., 2012). El estudiante de enfermería al elaborar el cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías del adulto necesita comprender el texto que lee, crear una historia original y desarrollar diversas habilidades para lograr impactar al público que visualiza el cómic.

El aprendizaje es el eje central de los estudiantes para poder alcanzar una meta educativa y por ende profesional, como menciona la autora: Montoya P. (2004) “El aprendizaje es una consecuencia del pensamiento, porque de los procesos de éste se derivan ideas, conocimientos, conclusiones y argumentos; en un nivel más elevado se encuentran juicios, solución de problemas y análisis crítico” (pág. 2). Al crear y elaborar el cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías del adulto, se espera que el estudiante movilice sus conocimientos en diversas situaciones de la vida diaria y afronte diversos problemas de salud, teniendo como eje el principio científico: saber el concepto, los signos y síntomas, exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y medidas de prevención de las patologías del adulto.

2.2.1.2. Teorías del aprendizaje

Aprendizaje significativo: Ausubel, uno de los representantes de la teoría de la asimilación (aprendizaje verbal significativo) menciona; aprender significativamente es atribuirle significado al material que es objeto de aprendizaje, capacidad que sólo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trata (Solano A., 2002, pág. 74). La construcción del comic 2.0 en el aprendizaje de patologías por parte de los estudiantes les

permite crear con libertad, mostrar sus habilidades personales y en equipo para afrontar un reto, que es el aprendizaje significativo.

El aprendizaje es significativo cuando el material nuevo muestra una relación sistemática con conceptos relevantes de la MLP (memoria a largo plazo), es decir, cuando el material nuevo amplía, modifica o elabora información en la memoria. El grado en que el aprendizaje es significativo también depende de variables personales como la edad, la experiencia, el nivel socioeconómico y los antecedentes educativos de los aprendices. La experiencia previa determina el que el aprendizaje de los estudiantes sea significativo (Schunk H, 2012, pág. 218).

Los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto son jóvenes entre 18 a 30 años correspondientes a la generación Y, es decir son autodidactas, poco lectores, exigen libertad, flexibilidad en sus tareas y son usuarios de la tecnología para todo. Por ello el aprendizaje de patologías usando el cómic 2.0, promoverá en los estudiantes desarrollar su tarea sin horario establecido, crear una historia con la lectura de textos virtuales y/o tradicionales, haciendo uso de la plataforma Pixton, que tiene diversidad de herramientas para lograr su aprendizaje, les permite así mismo unir lazos personales, familiares u otros a fin de desarrollar una historia original. Como menciona Ausubel (2010) el aprendizaje significativo tiene lugar cuando intentamos dar sentido a nuevas informaciones o nuevos conocimientos, creando vínculos con nuestros conjuntos existentes de conceptos y conocimientos factuales, o con experiencias previas. En este caso lo aprendido tiene sentido para el individuo. (Moreno O., 2016, pág. 39)

Aprendizaje constructivista: Según Coll (2002), la concepción constructivista postula que el aprendizaje no es una mera copia de la realidad ni obedece a mecanismos prefijados genéticamente, es decir, se precisa de un marco interdisciplinar en el que estén presentes los conocimientos de otras disciplinas como la sociología o la didáctica (...) concibe la

interactividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se produce entre el docente, el estudiante y el contenido (pág. 70). Uno de los propósitos del docente es que el estudiante logre aprender de manera significativa y construya su aprendizaje haciendo uso de contenidos educativos acordes con sus necesidades y dentro de su contexto comunicativo virtual. Los estudiantes de enfermería al desarrollar el cómic 2.0 se enfrentan a escenarios familiares, laborales y sociales que les permite plasmar sus aprendizajes de las patologías desarrolladas en las historias creadas. El rol del docente es guiar su proceso de enseñanza aprendizaje, a través de pautas claras y precisas a fin de alcanzar los logros educativos a través de la rúbrica propuesta.

Lasnier, (como se citó en Fernández M. (2011), menciona que la formación por competencias se apoya en el constructivismo ya que hace hincapié en el papel activo del aprendiz como primer artesano de su aprendizaje. (...) los nuevos conocimientos se adquieren progresivamente relacionándolos con los conocimientos anteriores. (...) fomenta la autonomía y la iniciativa del aprendiz, de presentarle tareas que le signifiquen algo, de favorecer el aprendizaje por medio de la manipulación del material y la interacción con los demás, de apoyar al aprendiz y de guiarlo en su aprendizaje y, finalmente, de poner al aprendiz en acción para llevarlo a construir sus conocimientos, su saber ser y su saber hacer.

Al elaborar el Cómic 2.0 para lograr el aprendizaje, como menciona el autor Lasnier el estudiante de enfermería será un “artesano” de su aprendizaje porque construirá su proceso de enseñanza - aprendizaje a través de la lectura, la imaginación, la creación de imágenes y de diálogos de la historia de la patología, para ello enlazará sus saberes básicos de los cursos anteriores y aplicará los conocimientos actuales. Y con el uso de la tecnología de información a través del cómic 2.0, le permitirá encontrarse en un ambiente conocido, ya que la mayoría de los estudiantes hacen uso de los equipos tecnológicos.

El aprendizaje como un proceso permanente de construcción de conocimientos, habilidades y actitudes, desde las experiencias, saberes y emociones de las personas, como resultado de sus interacciones en distintos contextos, supone la organización del proceso didáctico alrededor de experiencias de aprendizaje que desencadenen procesos cognitivos, socio afectivos, valorativos y motores para permitir en los alumnos el desarrollo de: saberes conceptuales: saber, saberes procedimentales: saber hacer y saberes actitudinales: ser (Coll S., 2002, pág. 14).

Para lograr el aprendizaje de patologías del adulto, se tendrá en cuenta los tres saberes mencionados por Coll: saber conceptual, procedimental y actitudinal. Estos permitirán que el estudiante, no solo brinde cuidados teóricos sobre el tema a tratar, sino también desarrolle saberes actitudinales y logre realizar habilidades adecuadas y oportunas

“Esta situación de aprendizaje permite al alumno la elaboración de una representación personal del contenido objeto de aprendizaje desplegando para ello una intensa actividad mental que lo involucra en su totalidad psíquica y pone en marcha procesos cognitivos, afectivos, emocionales e interactivos” (Coll S., 2002, pág. 14). La movilización de diversas habilidades mentales para lograr el desarrollo de aprendizajes en el estudiante fomenta saberes teóricos o conceptuales, procedimentales y actitudinales, que le servirán para toda la vida.

Pensamiento complejo: Morín y Roza (como se citó en Tobón, 2007) mencionan al pensamiento complejo y lo abordan como un proceso que es, a la vez, biológico, cerebral, espiritual, lógico, lingüístico, cultural, social e histórico, por lo cual se enlaza con la vida humana y la relación social. Por lo tanto, la construcción de conocimiento debe tener en cuenta las relaciones entre el hombre, la sociedad, la vida y el mundo (pág. 23). Dentro de este marco conceptual, El colegio de Enfermeros del Perú, dentro del perfil profesional basado en competencias considera tres componentes básicos para la formación del enfermero: primer componente humanístico; encargado de velar por la salud del ser humano teniendo en

consideración su entorno social, político y económico, segundo componente científico, todo trabajo profesional debe estar fundamentado por los principios científicos y el tercer componente es el básico que son el conjunto de valores personales y éticos para desarrollar el trabajo profesional y personal. Dentro de las competencias que debe alcanzar el enfermero en el cuidado del adulto son:

- La capacidad de interactuar con el usuario.
- Equilibrio emocional y alto grado de responsabilidad
- Capacidad analítica y creativa
- Liderazgo y comunicación asertiva

En la actualidad, los aportes de la psicología cognitiva al enfoque de las competencias pueden organizarse fundamentalmente en tres líneas de investigación: teoría de la modificabilidad cognitiva, teoría de las inteligencias múltiples, y enseñanza para la comprensión (Tobón, 2007, pág. 52). Para el presente estudio se tomó en cuenta la teoría de inteligencias múltiples de Howard Gardner, que presentamos a continuación:

Teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner es la “capacidad de resolver problemas o de crear productos que sean valiosos en uno o más ambientes culturales”. Los estudiantes de enfermería necesitan de sus diferentes habilidades biopsicológicas (partes del cerebro) para lograr el aprendizaje de patologías.

Gardner propuso ocho tipos de inteligencias que son independientes, pero pueden interactuar de forma dinámica. Cada inteligencia expresa una capacidad que opera de acuerdo con sus propios procedimientos, sistemas y reglas, y tiene sus propias bases biológicas (Tobón, 2007, pág. 54).

Tabla 1: Análisis de inteligencias múltiples vs trabajo de investigación

Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (Blanes V., 2015, pág. 2 a 7)	Ubicación cerebral según habilidades	Estudio de investigación
Lingüística – Verbal; no solo incluye la habilidad de comunicación oral sino la escritura, la gestualidad, utilización de sonidos, compases y textos con una representación. Es la capacidad de comprender el orden y el significado de las palabras en la lectura, la escritura, al hablar y al escuchar.	Hemisferio derecho e izquierdo, localizado en el córtex temporal del lado izquierdo: área de Broca. Esta es la más reconocida en la enseñanza - aprendizaje	Los estudiantes necesitaron leer la patología y crear las historias. Con esta actividad se intenta alcanzar la habilidad de comunicación oral, gestual y escrita, a través de matices de palabras y/o usando onomatopeyas que permite la elaboración del cómic 2.0, así mismo les ayudará a comprender los que están leyendo.
Lógico-matemática; es la habilidad de solucionar problemas lógicos, producir, leer y comprender símbolos. Analiza e investiga problemas científicamente, usando razonamiento inductivo y deductivo	Situado en el hemisferio izquierdo: hemisferio lógico. Otros autores mencionan que hace uso del hemisferio derecho (comprende conceptos numéricos).	Una de las actividades desarrolladas en el cómic 2.0 es la resolución de problemas de salud. Los estudiantes realizan un análisis de cómo se van presentando los signos y síntomas, de acuerdo a esto dan prioridad para brindar sus cuidados de enfermería. La mayoría cómics 2.0 elaborados

		son basados en hechos de la vida real.
<p>Espacial; Capacidad de formar e imaginar dibujos de dos y tres dimensiones y el potencial de comprender, manipular y modificar las configuraciones del espacio amplio y limitado (Blanes V., 2015).</p> <p>Con este, es fácil recordar fotos y objetos en lugar de palabras, tienen capacidad de idear imágenes mentales, dibujar y detectar detalles.</p>	Hemisferio derecho en las personas diestras.	<p>El contenido del cómic 2.0 se desarrolla dentro de un escenario virtual de imágenes, personajes y escenarios tiene una secuencia lógica, donde van apareciendo las viñetas de la historia, que dan vida a la patología diseñada, facilita que el lector comprenda las imágenes y el texto escrito. El uso de la tecnología de información les ayuda a desarrollar sus “artes visuales”.</p>
<p>Inteligencia corporal - cinestésica; habilidades corporales y motrices que se requieren para manejar herramientas o para expresar ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia</p> <p>Nos ayuda a mostrar ideas, aprender, resolver problemas, realizar actividades, o construir productos. Esta capacidad se requiere para realizar actividades que</p>	Hemisferio cerebral que domina localizado en la corteza motora	<p>La plataforma Pixton permite desarrollar la inteligencia corporal –cenestésica al momento de realizar la coordinación de concepto, signos y síntomas, exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y prevención, todas estas acciones están debidamente ordenadas para lograr conocer el contenido teórico de la patología. En un ambiente virtual con hechos cercanos a las vivencias reales.</p>

requieren fuerza, rapidez, flexibilidad, coordinación óculo-manual y equilibrio (Blanes V., 2015).		
<i>Interpersonal;</i> Capacidad para discernir y responder con propiedad a los modos, temperamentos y motivaciones de otros, mediante la comprensión. Permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso, obteniendo la capacidad de empatizar con las demás personas. Les gusta conversar, aprender en grupos o en parejas, y trabajar o hacer actividades con otros compañeros (Blanes V., 2015). Útil para los que trabajan con estudiantes numerosos.	Lóbulos frontales	La expresión de emociones interpersonales se ve reflejada en los diálogos entre los personajes haciendo uso de sus nombres propios o de personas cercanas a su entorno, así mismo las onomatopeyas son usadas para lograr explicar la patología. Los diversos conflictos de interés personal y grupal, les ayuda a reflexionar, a tomar decisiones y solucionar sus problemas presentados durante la creación, los estudiantes también pueden empatizar con los problemas de salud y tratar de solucionarlos.
<i>Intrapersonal;</i> capacidad de conocerse a uno mismo; entender, explicar y discriminar los propios sentimientos como medio de dirigir las acciones y lograr varias metas en la vida. Estas	Lóbulos frontales	La mayoría de las historias creadas son experiencias vividas con sus familiares, amigos o dentro de su práctica intrahospitalaria. Esto se logra visualizar en los nombres de los

<p>personas prefieren trabajar independientemente, pensar en su futuro, reflexionar, establecer unas metas y lograrlas. Además, tienen un buen sentido de sus fortalezas y sus dificultades, y piensan profundamente de cosas importantes para sí mismo (Blanes V., 2015).</p>		<p>personajes: Amorcito, Lic. Juanita, amia y otros.</p> <p>El autor menciona que una forma de expresar nuestra habilidad intrapersonal es la forma en que nos comunicamos: “se manifiesta con la inteligencia lingüística, debido a su carácter tan personal e interno” (Blanes V., 2015).</p>
<p>Naturista; Capacidad y sensibilidad para distinguir, discriminar, reconocer y definir las cosas vivas y no vivas. Se expresa en el establecimiento de relaciones entre los diferentes componentes del entorno y el desarrollo de acciones tendientes a su protección.</p>	Lóbulo izquierdo	<p>Los escenarios para el desarrollo de la historia fueron seleccionados por los estudiantes, ahí se puede observar su sensibilidad a los diferentes ambientes.</p> <p>Así mismo pueden reconocer las prioridades de la atención, cuidados de enfermería con atención oportuna y logrando desarrollar las medidas de prevención.</p>
<p>Musical; Capacidad para apreciar y producir los ritmos musicales, junto con sus tonos, melodías y sonidos en diferentes espacios. Es una facilidad en la composición. La interpretación, la transformación y la valoración</p>	Lóbulo frontal derecho y el lóbulo temporal.	<p>El uso de onomatopeyas permitió que el estudiante pueda expresar sus emociones, frente a un hecho especial. No logramos oírlos de manera auditiva pero si de forma visual: auch..., ooohhh, tap, etc.</p>

de todo tipo de música y sonidos. Se presenta con una sensibilidad al ritmo, cadencias, tono y timbre, los sonidos de la naturaleza y medio ambiente (Blanes V., 2015).		
---	--	--

2.2.1.3. Criterios del aprendizaje

Según (Schunk, 2012, pág. 4) desarrolla tres criterios para el aprendizaje:

- a. El aprendizaje implica cambio; la motivación es la principal característica para aprender algo nuevo y diferente, el autor menciona que “el aprendizaje es inferencial es decir el aprendizaje es a través de sus productos o resultados (lo que el estudiante dice, escribe y realiza)”, con la elaboración del cómic 2.0 el estudiante elabora todo su aprendizaje, lo hace escribiendo o construyendo la historia de la patología del adulto, para plasmarlo con cada etapa y los elementos del cómic 2.0 logrando desarrollar “habilidades, conocimientos, creencias o conductas sin demostrarlo en el momento en que ocurre el aprendizaje” (Schunk, 2012).
- b. El aprendizaje perdura a lo largo del tiempo; “considerados cambios temporales porque se revierten al eliminar el factor que los causa, existe la probabilidad de que el aprendizaje no sea permanente debido al olvido” (Schunk, 2012). Cuando se construye el aprendizaje enlazando saberes previos y actuales, existe mayor probabilidad de cambios que perduran en el tiempo.
- c. El aprendizaje ocurre por medio de la experiencia; “se adquiere practicando u observando a los demás, las conductas específicas dependen del entorno” (Schunk, 2012). Durante los ciclos anteriores al curso de Salud del adulto los estudiantes adquirieron conocimientos básicos sobre

sus aprendizajes conceptuales y procedimentales. Al elaborar el cómic 2.0 los aprendizajes anteriores serán recordados y aplicados según sus experiencias vividas.

Para el presente trabajo de investigación se tiene en cuenta el aprendizaje por competencias. Para ello conoceremos cada una de sus partes:

Competencia: Para Zavala y Arnau (como citó Frola & Velásquez, 2011) la competencia es la capacidad o habilidad de efectuar tareas o hacer frente a situaciones diversas de forma eficaz en un contexto determinado. Y para ello es necesario movilizar actitudes, habilidades y conocimientos al mismo tiempo y de manera interrelacionada. Para el trabajo de investigación se ha considerado como tarea la elaboración del cómic 2.0 en la plataforma virtual Pixton, teniendo en consideración la resolución de problemas, el desarrollo de la creatividad, la expresión de emociones, la iniciativa, la responsabilidad y el respeto a los demás, todo esto enmarcado en el desarrollo de una patología en específica.

Blanco (como se citó en Edu Trends, 2015), una competencia es la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permite a una persona desenvolverse de manera eficaz en diversos contextos y desempeñar adecuadamente una función, actividad o tarea. Las competencias facilitan el desarrollo de una educación integral ya que engloban todas las dimensiones del ser humano: saber, saber hacer, y saber ser y estar. (pág. 6).

La necesidad como docente, nos lleva a buscar nuevas herramientas de aprendizaje acorde con los requerimientos de los estudiantes, con fin de promover el uso de sus competencias personales y en equipo, para lograr la elaboración del cómic 2.0 en el aprendizaje por competencias y obtener así, que el estudiante aprenda patologías asignadas.

La competencia surge frente a la necesidad, es la capacidad del individuo para movilizar sus recursos (conceptuales, procedimentales y actitudinales) en una sola exhibición,

que la resuelva en términos de un criterio de calidad o exigencia y se manifiesta a través de indicadores evaluables (Frola & Velásquez, 2011, pág. 18).

2.2.1.4 Aprendizaje por competencias:

Villa S. & Poblete R., (2007) “El Aprendizaje basado en competencias significa establecer las competencias que se consideran necesarias en el mundo actual”.

Tobón en el 2007 menciona cuatro competencias principales que se deben lograr con los estudiantes:

- a. Competencia Lingüística; “es la manera como los seres humanos se apropian del lenguaje y lo emplean para comunicarse”. Para el desarrollo de este trabajo de investigación, se tiene en cuenta la narración de la historia, con uso del lenguaje sencillo y claro.
- b. Competencia comunicativa; “la persona puede determinar cuándo sí y cuando no hablar (...), tiene en cuenta las actitudes, los valores y las motivaciones relacionadas con la lengua”. La expresión de las emociones en las historias creadas permite conocer la forma comunicativa entre los estudiantes y su entorno.
- c. Competencia interactiva; “las personas se toman como hablantes oyentes que emplean el lenguaje para entenderse acerca de un determinado tema, produciéndose el significado dentro del mismo ámbito del uso”. El mayor acceso a la tecnología acorde con cada etapa generacional de los estudiantes permite lograr entendimientos más oportunos y creíbles.
- d. Competencia ideológica; “conjunto de maneras específicas de realizar selecciones y organizaciones de un determinado discurso. Las personas realizan selecciones de palabras y las ponen en un determinado orden acorde con ciertas reglas. El cómic 2.0 tiene una secuencia lógica de diálogos que permite conocer el tema que se está leyendo.

Características del aprendizaje por competencias según Tobón:

- a. La **creatividad**, para elaborar algo nuevo con los conocimientos adquiridos. Al elaborar el cómic 2.0 para el aprendizaje de las patologías asignadas es necesario la creatividad en todas las etapas del desarrollo.
- b. **Iniciativa**, para actuar en situaciones específicas y tomar decisiones. Con los problemas de salud se debe tomar muchas decisiones con iniciativa en bien de la salud de las personas.
- c. El **pensamiento crítico**, que nos invite a reflexionar bajo criterios propios. Las historias creadas en el cómic 2.0 requieren del pensamiento crítico en busca de la solución de problemas.
- d. La **capacidad de enfrentarse a un problema** buscando soluciones positivamente y evaluando el riesgo que implican las decisiones tomadas. Toda decisión implica un riesgo que debe ser tomado con responsabilidad desde el punto de vista del estudiante y el docente.

Las unidades de aprendizaje: son todos los pasos a desarrollar para lograr el aprendizaje de patologías del adulto, ya que la meta fue elaborar el cómic 2.0 con la rúbrica; que nos da pautas en cada etapa de la construcción.

Las unidades de aprendizaje son un conjunto de indicaciones sistemáticas que se les brinda a los estudiantes por escrito con el fin de orientarlos en la realización de las actividades específicas de aprendizaje, teniendo como referencia un determinado elemento de competencia por formar (Tobón, 2007, pág. 174).

2.2.1.4. El aprendizaje por competencias o llamado componentes de una unidad de aprendizaje:

Tabla 2: Aprendizaje por competencias

Contenido curricular: puede ser		
Conceptual o declarativo: “Saber qué”	Procedimental: “Saber hacer”	Actitudinal valorativo: “Saber ser”
Comprende		
Hechos, conceptos y principios	Procedimientos, técnicas, estrategias, destrezas, métodos.	Actitudes, valores, ética personal y profesional, etc.
Según el Proyecto Tuning 2003 (García G., 2009, pág. 13)		
Conceptual; conocer o comprender el conocimiento teórico de un campo académico, la capacidad de conocer y comprender.	Procedimental; saber cómo actuar, la aplicación práctica y operativa del conocimiento a ciertas situaciones.	Actitudinal; saber cómo ser, los valores como parte integrante de la forma de percibir a los otros y vivir en un contexto social.
Para el presente trabajo de investigación se tendrá en cuenta las siguientes competencias:		
Concepto Signos y síntomas Exámenes diagnósticos Cuidados de enfermería y Prevención	Resolución de problemas; redacta los diálogos en el cómic 2.0 que incluyen respuestas lógicas y orientadas a la resolución de problemas de salud. Desarrollo de la creatividad; elabora el cómic 2.0 demostrando creatividad, originalidad y una secuencia	Iniciativa y responsabilidad; demuestra iniciativa y responsabilidad en las actividades desarrolladas encaminadas a la elaboración del cómic 2.0. Respeto a sus compañeros; respeto las opiniones de las personas con quienes estudia, durante el desarrollo de las actividades de trabajo en el aula.

	ordenada de escenas y textos.	Expresión de emociones; demuestra sensibilidad humana en el cuidado del paciente y su familia, a través de los diálogos y escenas elaboradas en el cómic 2.0. Demuestra trabajo en equipo.
--	-------------------------------	---

Adaptado por la autora, tomado de Tobón S., (2007) y de García G., (2009)

En el cuadro se muestra las dimensiones, indicadores e ítems que se utilizan en el trabajo de investigación, la técnica a utilizada es el análisis documental y los instrumentos son la rúbrica y la evaluación académica.

Los estudiantes de enfermería del V ciclo, desarrollan el curso de salud del adulto II con clases teóricas y prácticas. Las clases teóricas se llevan a cabo en las aulas universitarias, combinadas con el desarrollo de trabajos individuales y grupales a través del uso de las redes sociales; correo electrónico y plataforma virtual de la universidad. Y en las clases prácticas los estudiantes, se encuentren con escenarios reales y con problemáticas de salud muy diversos dentro de un contexto o ambiente hospitalario.

Aprendizajes conceptuales o contenidos de saber conocer: los contenidos a considerarse son; el concepto de la patología, los signos y síntomas de la enfermedad, exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y medidas de prevención de la patología.

Aprendizajes actitudinales o contenidos de saber ser: al elaborar el cómic el estudiante podrá expresar sus emociones, hacer uso del lenguaje amical y formal, teniendo en cuenta sus valores, actitudes y normas sociales. Así mismo se tendrá en cuenta su responsabilidad en el trabajo desarrollado.

Aprendizajes procedimentales o contenidos de saber hacer: se considera la resolución de problemas y uso de creatividad en la elaboración de la patología.

Coll, Pozo, Sarabia y Valls (como se citó en Tobón, 2007) “los contenidos que se enseñan en los currículos de todos los niveles educativos pueden agruparse en tres áreas básicas: conocimiento declarativo o conceptual, procedimental y actitudinal”.

Dentro del aprendizaje conceptual tenemos el conocer la patología:

2.2.1.5. Patología: La Real Academia Española define a una patología como “parte de la medicina que estudia las enfermedades o conjunto de síntomas de una enfermedad”. El aprendizaje de patologías del adulto II, está conformado por el concepto que el estudiante debe de conocer sobre el tema asignado, sus signos y síntomas o llamado valoración de enfermería, conjunto de exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y medidas de prevención.

La Organización Mundial de la Salud define a una patología como la "Alteración o desviación del estado fisiológico en una o varias partes del cuerpo, por causas en general conocidas, manifestada por síntomas y signos característicos, y cuya evolución es más o menos previsible”. Para el presente trabajo de investigación se tendrá en cuenta el estudio de patologías renales, neurológicas, urológicas y vasculares más comunes en el adulto.

Este estudio pretende enlazar aprendizajes conocidos adquiridos de la práctica hospitalaria y/o de las experiencias personales con la elaboración del cómic 2.0, donde se le permite al estudiante crear en un ambiente familiar o empático para desarrollar la patología asignada.

Para unir los aprendizajes teóricos y prácticos en la elaboración del cómic 2.0, el estudiante necesita movilizar sus emociones personales y plasmar sus conocimientos teóricos “saber conocer”, en cada escena o viñeta del cómic.

En el curso de Enfermería en Salud del adulto II, se tiene como competencia final: brindar cuidado integral al adulto y familia con riesgo y problemas prevalentes de salud en los niveles de promoción, prevención, recuperación y rehabilitación, aplicando el proceso de atención de enfermería con enfoque científico, humanístico, y ético, integrando programas educativos de proyección social e investigación.

2.2.1.6. Aprendizaje de patologías

Son los conocimientos que debe adquirir de estudiante a fin de desarrollar los cuidados de enfermería, encaminados a un conjunto de acciones y actividades de salud en bien de la persona humana. Esto incluye el conocimiento del concepto de la patología, el reconocimiento de los signos y síntomas, los exámenes diagnósticos que se llevaran a cabo, cuidados de enfermería de acuerdo a los hallazgos y medidas de prevención.

2.2.1.7. Evaluación de aprendizaje por competencias

Dentro del aprendizaje por competencias se proponen sus propias formas de valorar a los estudiantes. Para el presente estudio no encontramos evidencias de trabajos de investigación del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en estudiantes de enfermería, por ello ha sido necesario la revisión bibliográfica para poder elaborar los instrumentos de valoración de este estudio entre ellos encontramos:

Argudín (como se citó en Tobón, 2007) Los mecanismos de evaluación que pueden ser desde exámenes formativos o sumativos, ensayos, portafolios, o proyectos, hasta todas aquellas actividades que permitan al estudiante demostrar su nivel de desempeño y obtener una retroalimentación

significativa para mejorar. Existen otras técnicas de evaluación como la observación, entrevistas focalizadas, diario de campo y pruebas de ejecución. Durante la implementación se puede echar mano de otros instrumentos como cuestionarios de preguntas abiertas, escalas de valoración, etcétera.

Según las revisiones desarrolladas tenemos que la rúbrica es el instrumento que ayudará a lograr el aprendizaje en los estudiantes. Como se menciona en Edu Trends (2015), La rúbrica de evaluación y el portafolio de evidencias son dos instrumentos que en los últimos años han tenido un gran uso, debido a sus resultados de alto impacto en la evaluación (pág. 11).

Las rúbricas nos ayudan a evaluar competencias, observa los resultados de aprendizaje, teniendo en cuenta a los estudiantes como seres humanos que se desarrollan dentro de un contexto social. Los beneficios de este instrumento es que los estudiantes, desde el inicio hasta el final, conocen la información de cómo serán evaluados y organizan sus actividades según lo requerido, permite la retroalimentación y seguimiento en cada etapa de la elaboración del cómic 2.0, ayudando al estudiante conocer cómo van sus aprendizajes así mismo valora responsabilidades.

Álvarez V., Belda B., de Castro P., & Galiano G., (1999) afirman: La rúbrica permite reducir la subjetividad de la evaluación desde el inicio y durante todo el proceso en un marco de evaluación formativa y continuada. En cuanto a la interacción profesor-alumno, la rúbrica permite un feedback casi inmediato, puesto que ofrece un análisis cualitativo y cuantitativo de los estándares conocidos previamente al desarrollo de la tarea (pág. 12).

La elaboración del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto, nos permitirá lograr, “el aprendizaje inferido, es decir, que no lo observamos de manera directa sino a través de sus productos y

resultados (...) la única forma en que podríamos saberlo es evaluando los productos y los resultados del aprendizaje” (Schunk, 2012, pág. 14).

“Las rúbricas forman parte de la denominada evaluación auténtica” ; es una forma de hacer el seguimiento de la actividades o tareas del cómic 2.0 de los estudiantes. Se valora las habilidades son “evidencia de su desempeño y su comprensión”. Valora el logro de competencias es decir realiza una estimación completa, de conocimientos o conceptos, habilidades o procedimientos y actitudes. “Es un instrumento abierto, dinámico y reformulable por la participación del alumnado en el proceso”.

La evaluación académica es una forma de valorar el aprendizaje por competencias como se refiere; Popham (como se citó en ShunK 2012); la evaluación implica “un intento formal de determinar el estatus de los estudiantes con respecto a las variables educativas de interés”. En nuestro caso el aprendizaje de las patologías es la variable de interés.

Como es de manera tradicional y ya establecida la evaluación académica forma parte de la formación de los estudiantes y es una forma de valorar lo aprendido, por ello a finalizar el curso de salud del adulto en los estudiantes del V ciclo de la carrera de enfermería, se realizará esta evaluación, que nos servirá de referente de valoración del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías.

2.2.2. Variable 2; Cómic

2.2.2.1. Historia del Cómic

Según diversas revisiones, el cómic nace desde la creación del hombre y su necesidad de expresar de manera gráfica su comunicación, manifestar su vida cotidiana, sus emociones y todo lo que a él, le parecía que podía plasmarlo a través de los dibujos que realizaba en piedras, paredes y otros materiales encontrados a lo largo de la historia, como podremos observar en la imagen 1.



Imagen 1. Huaca la Luna – Trujillo – Perú; foto tomada de la web.

Al lado derecho hay un ser supranatural conocido como la Araña Decapitadora. Se hacían sacrificios decapitando a personas, se visualiza también el cuchillo ceremonial usado para el sacrificio y en otra pata posee una cabeza. Del lado izquierdo de la foto vemos a una persona sujeta a una posible rama o soga. Delante de ésta (no sale en la foto) hay un guerrero por lo que estaríamos viendo a un prisionero rumbo al lugar de los sacrificios.

El cómic ha evolucionado en el tiempo; antes se usaba para hacer comerciales, luego pasó a ser parte de los diarios de comunicación, pero el público lo consideraba como una vanidad,

porque le hacía perder la seriedad de los periódicos. Más adelante aparece en Argentina; los cómics dirigidos a los jóvenes, pero para obtener más difusión de la historieta lo incluyen en la literatura universal, películas románticas o series norteamericanas y sin usar la imaginación registraban las escenas escritas de los libros. En 1950 aparecen los comics más humanos y con temas propios y ambientados en lugares naturales. Para 1957, el año de la aparición de la revista Tía Vicenta, medio en el que colaborará Joaquín Lavado (Quino), autor de uno de los personajes más significativos de la historieta: Mafalda (1963), fue el personaje de mayor trascendencia a nivel internacional. Muchos autores escribieron historietas con seudónimos, guardando celosamente su verdadera identidad, por temor a ser juzgados por la sociedad, tenían el prejuicio que la historieta alejaba a los jóvenes de la "verdadera literatura", en vez de considerarla una forma de acercarlos a la lectura, desde otra perspectiva o desmotivarlos, usándola como complemento de otros textos.



Imagen 2. Mafalda; cómic argentino del autor Quino.

Al revisar los hechos anteriores observamos que el cómic ha estado presente en varias etapas de historia, representando la creatividad con los personajes y escenarios, moviendo

emociones en los seres humanos, así mismo fue y sigue siendo utilizado en los periódicos, revistas, libros tanto para la diversión como para la educación. Así tenemos el libro “El cómic como resultado didáctico en los estudios de medicina” de Mayor S., (2016), donde es usado para moldear competencias comunicativas en la relación médico paciente, refiere que los estudiantes de 4º llevan el seminario “Historias gráficas y narrativas médicas” donde ellos leen, comentan y crean sus cómics o novelas gráficas de epilepsia, cáncer de mama y de pulmón, el herpes, la enfermedad de Alzheimer y otras patologías. Chung (como se citó en Mayor 2016), menciona que “el alumnado encuentra el estudio de la Anatomía arduo y aburrido” por ello, desde el 2009 desarrolla tiras cómicas en inglés y coreano denominado Dr. Anatophil para el aprendizaje de “Medicina de manera amena y para fomentar su interés”.

Chung (como se citó en Mayor 2016), (...) con objeto de comprobar la utilidad didáctica de las tiras cómicas; antes de comenzar con las clases de Anatomía, se pidió a los 93 estudiantes del curso que, de manera voluntaria, leyeran las tiras cómicas y rellenaran un cuestionario. Tras finalizar el curso, se comprobó que aquellos que hicieron uso del material obtuvieron mejores resultados académicos, y se concluyó que las tiras cómicas facilitaban la comprensión y memorización de la asignatura.

2.2.2.2. Definición de Cómic

Para iniciar con la definición abordaremos los diferentes términos que se le asigna al cómic:

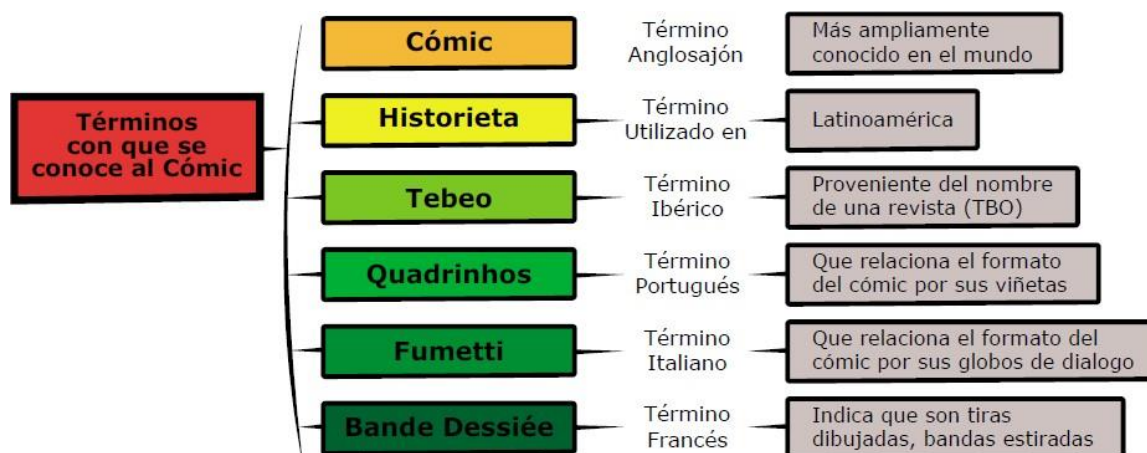


Imagen 3. Términos del Cómic en Diferentes Partes del Mundo.

Tomado del artículo: Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015, (pág. 4)

Palabra de origen inglés, es llamada también manifestación física de una historieta, web cómic, novela gráfica, tira cómica o tebeo, su elaboración está dada por ciertas características usando un lenguaje sencillo. En el artículo sobre el Manejo herramienta para creación de cómic Pixton, (2015) mencionan que “el cómic, es un formato de comunicación visual, que integra elementos gráficos, presentados en secuencias dibujadas, textos y recursos dispuestos a captar la atención, entretener y lograr la persuasión de los lectores” (pág. 4). El uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías del adulto, tienen una secuencia de lógica, desarrolladas dentro de un ambiente conocido, con personajes familiares y con diálogos coloquiales para los estudiantes, así mismo hacen uso de onomatopeyas en salud. Como menciona Mc Cloud

(como se citó en Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, (2015), el cómic es el arte de la narración.

Por Historieta se conoce a aquel cuento o relación breve y entretenida y por otro lado al relato narrado mediante viñetas o dibujos que puede contener texto o no. El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas. (Comisión Iberoamerica , 2010, pág. 61).

El uso del cómic 2.0 en el aprendizaje, representa una sucesión de dibujos organizados, que permite transmitir los datos necesarios para que el receptor registre el desarrollo de la historia (RAE), con esta actividad el estudiante logrará: comprender lo que lee, interesarse por el aprendizaje, desarrollar habilidades creativas y expresar sus sentimientos al momento de elaborar el cómic. Para leer un cómic lo podemos hacer de dos formas; texto - imagen e imagen – texto, algunos autores también lo llaman lectura mixta; lectura rápida de imágenes en secuencias, seguida de una lectura minuciosa y lenta de la narración con revisiones de las imágenes, (Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015, pág. 5).

El cómic es una estrategia de enseñanza para alcanzar el aprendizaje, que permite al estudiante crear diversos escenarios, con sus propios personajes y uso del lenguaje coloquial, a fin de aprender una patología del adulto. Para alcanzar este objetivo, el estudiante se ve en la necesidad de leer y hacer diversas revisiones bibliográficas a fin elaborar una historia basada en principios científicos.

El cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre la lectura del texto escrito y la de imágenes. (UNESCO, 2010)

El cómic transporta y permite crear al estudiante un escenario muy cercano a la realidad, con personajes muy dinámicos, usando el lenguaje coloquial y amigable, lo realizará usando los diálogos que pueden estar contenidos en globos, carteleras, viñetas y haciendo uso de las onomatopeyas, que le dan un sentido más realista y empático al desarrollo de las patologías asignadas.

En la construcción del cómic 2.0 en el aprendizaje de las patologías del adulto, los estudiantes deberán haber leído el concepto, signos y síntomas, exámenes de laboratorio, cuidados de enfermería propios de la enfermedad y medidas de prevención. Usarán diversos personajes en las presentaciones del cómic 2.0, contextualizados en diversos escenarios de la vida diaria y/o ambientes hospitalarios. Así como menciona; Einsner 1998, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando esto se usa una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierte en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea la “gramática” del arte secuencial. (pag.10).

2.2.2.3. Dimensiones del Cómic

Evaristo S., en su tesis del 2017, encontró que el cómic tiene las siguientes dimensiones:

- a. Desarrollo de la lógica; la construcción del comic promueve el pensamiento lógico del estudiante por sus imágenes y símbolos gráficos que van narrando una historia, con una secuencia temporal de los hechos que van ocurriendo. El cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías presentará en orden las siguientes partes: el concepto, los signos y síntomas, exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y medidas de prevención.
- b. Capacidad Descriptiva; los elementos del cómic fomentan el desarrollo de la capacidad descriptiva de una imagen determinada, cada parte cumple una función y hacen que la historia

sea creativa, encantadora y casi real. Cada viñeta o panel elaborado comenta con diálogos y carteleras los sucesos que van ocurriendo en el desarrollo de la patología, siguiendo una secuencia lógica de sucesos y acciones.

- c. Asociación; “la característica más esencial del cómic es el texto e imagen y donde radica su capacidad didáctica”. Fomenta la comprensión del texto y facilita la lectura rápida. Los personajes, los escenarios y los diálogos formales y/o con onomatopeyas permite la adquisición de aprendizajes de las patologías propuestas de manera más amena y divertida.

Wilson, (2013) en su libro “Serious comix” menciona que el cómic desarrolla estas dimensiones:

- a. Creatividad, claridad y coherencia de la historia creada; “fomenta la capacidad de abstracción e imaginación, la creatividad del estudiante. Potencia sus habilidades para diseñar, investigar, organizar sus pensamientos en formas secuenciales para representarlos en forma de cómic”. Los estudiantes después de haber leído los textos digitales o en físico, crearan una historia sobre la patología asignada, que debe contener; el concepto, signos y síntomas, exámenes, cuidados de enfermería y medidas de prevención.
- b. Secuencia temporal; las viñetas contienen el concepto de la patología, los signos y síntomas, exámenes auxiliares, cuidados de enfermería y medidas de prevención, todos estos contenidos dentro del espacio y tiempo preciso y ello les permite una secuencia temporal de imágenes, “una acción dibujada sigue a otra”, se desarrolla con un lenguaje sencillo usando onomatopeyas, hace que el estudiante este motivado en visualizar imágenes y a leer el contenido de la historia.

- c. Originalidad del cómic o capacidad expresiva; con la historia desarrollada les permite mostrar sus “sentimientos y emociones mediante distintas formas gráficas y lenguajes gestuales, pueden imitar gestos, expresar sentimientos de los personajes oralmente y gestualmente y desarrollan la capacidad expresiva”. En el cómic 2.0 se observará coherencia entre gestos y expresiones físicas y orales.
- d. Adquisición de aprendizajes o valoración de saberes previos; narrar la historia de un amigo, un familiar o de experiencia personal vivida “despierta interés en los estudiantes que aprenden a través del cómic”. Esto se refleja en la creación de los personajes favoritos, sus acciones, sus nombres y sus roles. Así mismo les permite a los estudiantes recordar conocimientos anteriores al relacionarlo con la patología que está desarrollando en la actualidad.
- e. Diagramación del cómic o producción grafomotora; los estudiantes crean la historia, los escenarios y los personajes, logrando que se interesen en aprender. Les permite expresar sus pensamientos en forma de imágenes y asociarlos con los aprendizajes anteriores y actuales sobre de la patología asignada, haciendo uso de la mayor parte de los elementos del cómic 2.0.

Para esta variable se utilizó como técnica la encuesta y los instrumentos fueron la rúbrica y el cuestionario.

2.2.2.4. Elementos básicos del cómic

Viñetas o Paneles: son los marcos rectangulares, ovalados, cuadrados, horizontales y otros que contienen los dibujos del cómic, son parte de un instante de la historia o relato, es un ambiente de actividades desarrolladas a en un determinado espacio de tiempo, y se considera una parte pequeña de la elaboración del cómic. Las viñetas pueden expresar emociones a través de las imágenes creadas; como menciona Mayor S., (2016) (...) un contorno de líneas

quebradas indica la rabia o el dolor del personaje, los recuerdos se representan mediante líneas onduladas y los contornos estrellados se utilizan para expresar sorpresa, Pág. 16.

La Cruz Alcocer (como se citó en Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015), la viñeta es la representación, mediante la imagen, de un espacio y de un tiempo de la acción narrada. Las viñetas pueden estar montadas en grupos de 3 a 5, en orden horizontal constituyendo lo que se denomina una tira. En la elaboración del cómic 2.0 los estudiantes, según rubrica se les solicito mínimo 15 viñetas, debido al entusiasmo que mostraron desarrollaron más de lo solicitado. El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados viñetas (Comisión Iberoamerica , 2010).

Escenario: contexto o sitio donde sucede la historia, el cual puede ser cambiante o fijo. Si los personajes del comic aparentan que están caminando, el escenario debe ir cambiando. Si están detenidos, el escenario debe permanecer fijo. En los escenarios que elaboraron los estudiantes usaron variedad de los encontrados en la plataforma Pixton, así mismo incluyeron imágenes y artículos de acuerdo a la historia creada.

Situación o conflicto: es el elemento que pone en marcha la trama. Aun cuando se le puede llamar conflicto, éste no tiene que ser necesariamente violento. La mayoría de cómic elaborados por los estudiantes hablan de problemas de salud (patologías).

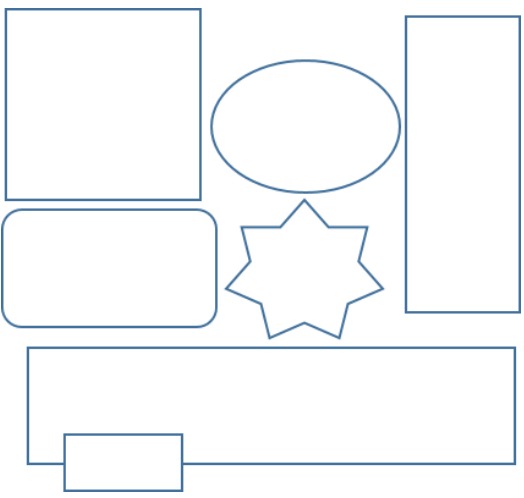
Formas de viñetas	
	<div data-bbox="841 193 1386 772"> <p>Explicando el procedimiento</p> <p>Una ureteroscopia, que consiste en introducir un aparato para destruir los cálculos fragmentados y así sacar las piedras de los riñones.</p> <p>Y, ¿Qué me van hacer enfermera?</p> </div> <p>Viñeta cuadrada creada por los estudiantes: Huacho, Cabanillas y Cruz</p>

Imagen 4. Modelos de Viñetas



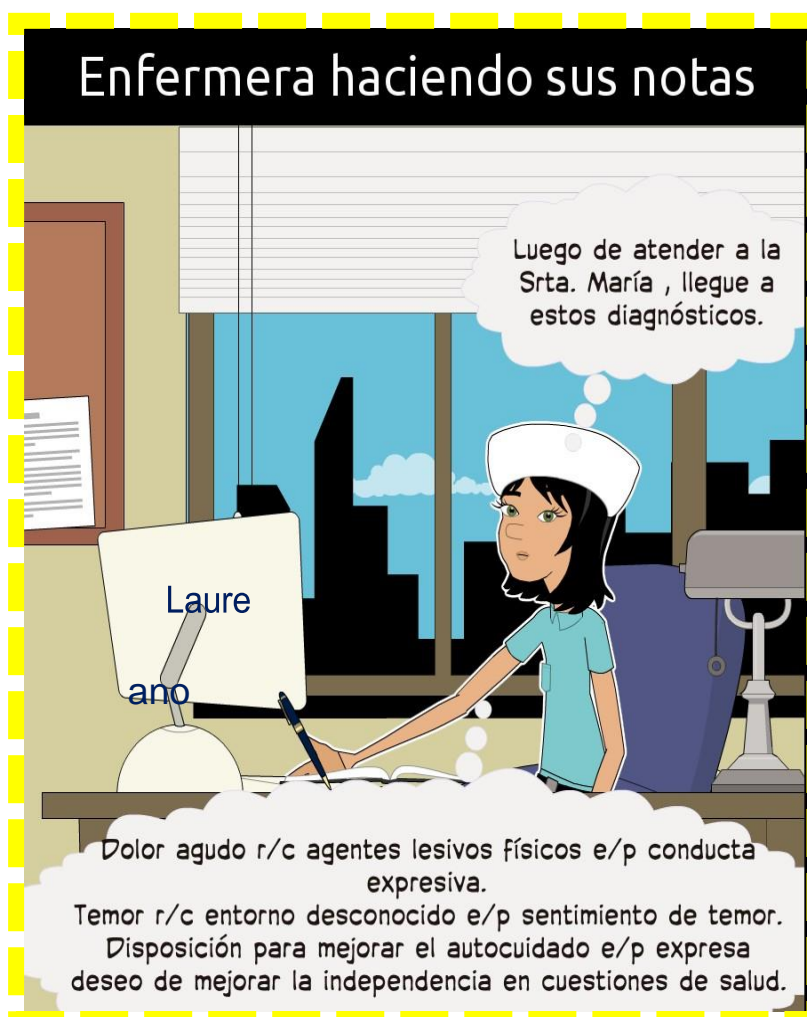
Imagen 5. Viñetas en Relación al Tiempo y Espacio.

Tomado de Mc Cloud (Como se citó en Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015).

La cartelera: en su mayoría son de forma rectangular y está ubicada en la parte superior de la viñeta, hace referencia o es una introducción a la historia que se está narrando. En la elaboración del cómic 2.0 los estudiantes utilizaron como manera introductoria para narrar la historia.



Imagen 6. Cartelera Creada por las Estudiantes Farroñan y López.



Personajes: los intérpretes del cómic pueden ser las personas, animales o cosas, los cuales son los protagonistas de la historia. Para la elaboración del cómic los estudiantes utilizaron a personajes de su entorno, utilizando sus nombres propios, el de sus familiares y algunos profesores de práctica, usando denominaciones de cariño como: “chochera, chata, amorcito, amia, etc.”



Caminando por el parque, Veronica, encuentra a Jorge después de tiempo.

Imagen 7. Personajes creados por las estudiantes; Cabanillas, Cruz y Huacho.

Globos: el globo o bocadillo son los pensamientos, los mensajes e las ideas de los personajes, con ellos se logran la comunicación de sus expresiones y conversar sobre sus ocurrencias. Los globos son llamados también cuadros de diálogo, se utilizan en diversas situaciones, depende del tipo de cómic, el momento, la serie, la situación o simplemente son producto de la creación del cómic.



Imagen 8. Partes de un Globo; Cuerpo, Perigrama y Rabillo


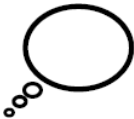








Imagen 9. Globos Creados por las Estudiantes; Vega, Cusi y Gerónimo

Con los globos los personajes comunican sus expresiones y hablan sobre la patología que les aqueja. Los autores del cómic narran la historia a través de los globos, hacen uso del lenguaje coloquial y usan algunos sus nombres reales y/o sobrenombres.

En cómic podemos encontrar diversos modelos de globos para poder comunicarnos en un momento de diálogo ameno, pero como se trata de patologías, tendremos globos de grito o quejas. Como se menciona en el texto escrito, suele ir encerrado en lo que conocemos como globo o bocadillo que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido (Comisión Iberoamerica , 2010)

Tabla 3. Formas y Estilos de Globos.

Formas	Representación
	Este es el globo más básico, no tiene connotación especial y es el que se utiliza más comúnmente (Mayor S., 2016).
	La sustitución de la flecha por pequeñas burbujas que suben hasta el globo generalmente indica pensamiento (diálogo interno) (Mayor S., 2016).
	Los picos asimétricos y la forma irregular de este globo se utilizan para representar ruidos estruendosos o gritos (Mayor S., 2016).
	La forma ondulada, o de nubes pequeñas que van creciendo hasta conformar una nube de mayor tamaño, generalmente representa sueños o recuerdos (Mayor S., 2016).
	Los picos asimétricos de forma irregular, con un rayo en vez de una flecha, normalmente indican que se trata de la televisión, la radio o algún otro medio electrónico (Mayor S., 2016).

	<p>El globo con múltiples flechas sirve para indicar que varios personajes hablan simultáneamente y por lo general en un mismo orden de ideas (Mayor S., 2016).</p>
	<p>Se utiliza para expresar frases o pensamientos encadenados o simultáneos (Mayor S., 2016).</p>
	<p>Indica miedo, temblor involuntario por enfermedad, frío o pánico; también es utilizado para denotar susurro (Mayor S., 2016).</p>

Fuente: Cuñarro y Finol (como se citó en Mayor 2016) Pág. 19.

Onomatopeyas: son la representación de un sonido a través de palabras y vienen a ser los efectos de la historia creada en el cómic, siempre van dentro de la viñeta ya que apoya la dinámica del cómic a través de sus situaciones.

Es llamado también elemento plástico-visual, con que se desea replicar o simular un sonido. El tamaño y tipo de letra utilizados vienen determinados por las características de los personajes, por el tono de voz empleado o por el efecto acústico perseguido por el autor (Mayor S., 2016). Observamos diversas onomatopeyas creadas por los estudiantes.



Imagen 10. Onomatopeyas elaboradas por los estudiantes.

La onomatopeya es la imitación de un sonido y puede estar dentro o fuera del globo. Las onomatopeyas pueden provenir de diferentes objetos: el sonido del teléfono, una puerta que se abre, un objeto que cae al suelo, etc. Además de imitar el sonido sugiere por el tipo de trazo sus propias características. (Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015, pág. 10).

Tabla 4. Onomatopeyas en Salud y sus significados

Onomatopeya	Significado
¡TAP!	Apertura /cierre de los envases de medicamentos
Aaarrggg ¡GRRRRRR!	Enfado, ira, rabia
Ñam, ñam; glup, gloup; gnum, gulp; cronch/crunch	Deglución
¡¡AARRCH!!	Dolor
¡PLAF!	Golpe
Bu-Bum Bu-Bum Bu-Bum	Latidos del corazón
¡Buaaaa! ¡bua, bua! BUUUAAHHH GÜEEEEEE, GÜEEEEEE	Llanto (de adultos y bebés)
RAS RAS	Rascado
¡uuuuh!, ¡uuuuh! ¡niinoo, niinoo!	Sirena de ambulancia
PIC PUC PIC, Bip Bip	Teclado de móvil
DING DONG	Timbre de puerta
Riiiiing, ring	Timbre de teléfono
Cof, cof, cof	Tos
¡BLEEERG! ¡BLEEERG! ¡BOURG!, BLAARRGG	Vómito

Fuente: libro el cómic en Salud de Mayor S., (2016)

El mensaje narrativo (sucesión de viñetas que dan lugar a una historia) y un lenguaje verbo cónico (integra elementos verbales -texto- e icónicos –imagen-) utiliza códigos específicos con viñetas, globos, indicaciones de movimientos y expresiones gestuales. Los estudiantes

realizaron la narración de las historias sobre la patología asignada, luego plasmaron el texto al ingresar a Pixton utilizando las diversas herramientas que les proporcionaba esta plataforma.

Es un medio de comunicación masiva que permite al lector, gracias a la presencia continua de todas las viñetas, adaptar el ritmo de la lectura a diferencia que el cine o la televisión.

Lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo. (Comisión Iberoamerica , 2010, pág. 62).

2.2.2.5. Etapas para elaborar el cómic 2.0

- a. Leer y consultar bibliografías; el estudiante revisa todo tipo de información bibliográfica, ya sea de manera virtual o textos tradicionales, para conocer e informarse sobre la patología asignada.
- b. Elegir los personajes: los estudiantes buscan los personajes en número indeterminado y eligen el papel que representará cada uno de ellos, en la elaboración del cómic sobre la patología.
- c. Crear la historia de los personajes: una vez hallados los personajes, se desarrolla una historia de ellos, a esta construcción la llamaremos historia de trabajo.
- d. Describir objetos y personajes que aparecerán en el comic 2.0: la herramienta Pixton nos permite elegir los escenarios, acciones de los personajes e ir plasmando los mensajes y onomatopeyas de cada uno de ellos.
- e. Imaginar y contar la historia: se necesita de mucha creatividad e imaginación para enlazar los aprendizajes de la patología con los pasos del cómic.

2.2.2.6. Cómic 2.0

Se le denomina cómic 2.0, porque el estudiante es protagonista de su aprendizaje a través de la creación, el compartir información y opiniones con sus compañeros, dejando de ser un receptor de comunicación y todo esto lo construye haciendo uso de la tecnología de la información y comunicación.

El cómic 2.0 es una herramienta práctica y creativa, que se encuentra en las plataformas virtuales gratuitas. Desde el punto de vista del estudiante, al crear un cómic cumple los siguientes roles de: escritor, creador y productor de su historieta. Como parte de la creación, el estudiante obtiene los siguientes beneficios:

- Mejora su vocabulario; la forma de comunicación que se desarrolla, le permite que el estudiante use un lenguaje coloquial y familiar en sus diálogos, les da libertad de estar en un ambiente cómodo y de confianza para expresarse. El cómic 2. 0 les da mayor acceso y es llamativo para leer.
- Desarrolla sus habilidades artísticas; él es creador de los cómics en todas sus etapas, en el presente trabajo de investigación los estudiantes al inicio mostraron sorpresa por lo desconocido, a medida que iban tomando un camino creativo, imaginativo, comunicativo, de trabajo en equipo y novedoso, les fue más sencilla su construcción.
- Aprendizaje lúdico; el uso de las onomatopeyas en la creación del cómic permite que estudiante de rienda al humor y la diversión que se ve plasmada cuando usan sus apelativos en los personajes creados.
- Accesibilidad; usar una metodología activa para el desarrollo de la comprensión y producción, combinando diferentes competencias y destrezas les llama su atención de los estudiantes.

- Desarrolla sus habilidades comunicativas; la plataforma Pixton da la posibilidad de crear imágenes sencillas y atractivas para el lector, permitiendo así que todos los estudiantes puedan intercambiar sus creaciones y conocer las patologías. La lectura de los cómics se hace más sencilla y rápida
- Lectura gráfica; “la gráfica ayuda a la comprensión y estimula la memoria”. Leer la imagen implica convertir lo gráfico en conceptual, integrar los diferentes planos: el visual y el textual.
- Desarrolla sus capacidades de lectura; la construcción del cómic permite que los estudiantes se sientan motivados por la lectura, realicen la capacidad de síntesis y de abstraer ideas claves, para poder dar a conocer la patología del adulto. Por otro lado, podemos tener a los lectores más críticos, que podrán exigir las formalidades de un lector serio.
- Aumenta su comprensión del tema en estudio: la diversidad educativa al momento de realizar las revisiones del cómic 2.0 a través de la historia, de los trabajos de investigación y textos encontrados podemos usarlo en el aprendizaje de diversos cursos: historia, ciencias, idiomas, salud y otros.
- Permite la conexión: las ambientaciones y diálogos del cómic al ser creados por los estudiantes, les permiten tener una conexión directa y estrecha con el aprendizaje de las patologías.
- Expresa sus diferentes tipos de sentimientos: **Empatía:** Muchos de los cómics elaborados fueron sacados de contextos reales, familiares o transmitidos por amistades, ya que los estudiantes llevan el curso de enfermería en adulto II de una manera teórica y práctica. Se sintieron familiarizados con los hechos. **Emocional:** En la lectura de los cómics elaborados podemos observar la movilización de emociones de la vida diaria: tristeza, dolor, alegría, atracción, identificación y otros sentimientos.

- Incrementa el interés por el aprendizaje, el cómic es un **Trasmisor de valores:** Permite ver la ideología de los autores, los valores e ideales que se propone transmitir. Así mismo es **Trasmisor de cultura:** los estudiantes pueden acercarse al estudio de los estilos de vida, mitos y valores contemporáneos de una sociedad determinada.
- Adicionalmente a estos beneficios, se ha encontrado que el uso de cómic en el aprendizaje del curso de salud del adulto II permite promover la mejora de vida saludable: prevención y tratamiento de enfermedades; tratar de evitar hábitos nocivos y educar sobre actividades saludables.

2.2.2.7. La herramienta Pixtón

Es una herramienta práctica que sirve para crear cómics, útil para trabajar con los estudiantes, promueve la creatividad y se puede adaptar a todos los cursos. Para elaborar el cómic 2.0 tenemos una serie de plantillas preelaboradas y/o también se puede crear nuevas, existe una gran cantidad de personajes, fondos, artículos decorativos, etc., para lograr plasmar una buena historia de una patología del adulto II. Así mismo existen otras plataformas que permiten crear diversidad de cómics.

Se trata de una herramienta on line que por sus características, se denomina 2.0, es decir, “que nos permiten dejar de ser un receptor de comunicación y pasar a tener la oportunidad de crear y compartir información y opiniones con los demás usuarios de internet. (Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015, pág. 15)

Pasos a seguir en la plataforma Pixtón:

- a. Dirección del sitio web: ingresar a la página web a través de esta dirección:

<https://www.pixton.com/es/>

- b. Página de inicio: en esta área se debe seleccionar el modo ya sea para divertirse, escuelas y negocios. Para el desarrollo de este trabajo se usará el Pixton para escuelas, que nos permitirá tener un aula virtual y se desarrollará de manera continua la retroalimentación con los estudiantes.



Imagen 11. Portada de la página de Pixton.

Fuente: Plataforma Pixton.

Pixton para divertirse: dirigida al público en general, desde niños a adultos, es de uso personal y es gratuito, permite la elaboración de diversos cómics.

Pixton para Escuelas: destinado a los profesores y estudiantes, cuenta con un aula virtual donde permite más posibilidades de usar más herramientas del cómic, el acceso para los estudiantes es con libertad trabajar en el horario que desean, el docente puede observar y hacer el seguimiento a los trabajos de manera continua, permitiendo la retroalimentación. Este tiene un costo dependiendo del número de estudiantes y aulas que se desea trabajar, así mismo se asigna una dirección de ingreso para los estudiantes.

Pixton para Empresas: como menciona su nombre está dirigido a empresas, tiene “herramientas avanzadas para la ilustración, capaces de producir gráficos de alta calidad utilizadas para animar en sitios web, juegos o libros electrónicos, entre otros fines”.

- c. Registrarse: los estudiantes pueden registrarse a través de su correo en gmail o Facebook. Como docente entregue la dirección electrónica. Si el estudiante ya tiene abierta su cuenta, automáticamente ingresas a Pixton para escuelas.

The image shows the Pixton registration interface. At the top is the Pixton logo. Below it is the heading "OBTENER UNA CUENTA". The registration form consists of several input fields: "Elije un Nombre de Usuario", "Tu edad", "Su dirección de correo electrónico", "Vuelve a escribir tu E-mail", and "Elije una Contraseña". A blue button labeled "COMENZAR" is positioned below the password field. A large red arrow points from the right towards the form, with the text "Registrar sus datos". A green arrow points from the right towards the "COMENZAR" button, with the text "Ingresar para crear". At the bottom of the form, there are three buttons for social login: "Inicia sesión con Facebook", "Inicia sesión con Edmodo", and "Inicia sesión con Google".

Imagen 12. Registro con sus Datos Personales

- d. Inicio de la creación del comic 2.0, según las imágenes presentadas a continuación:

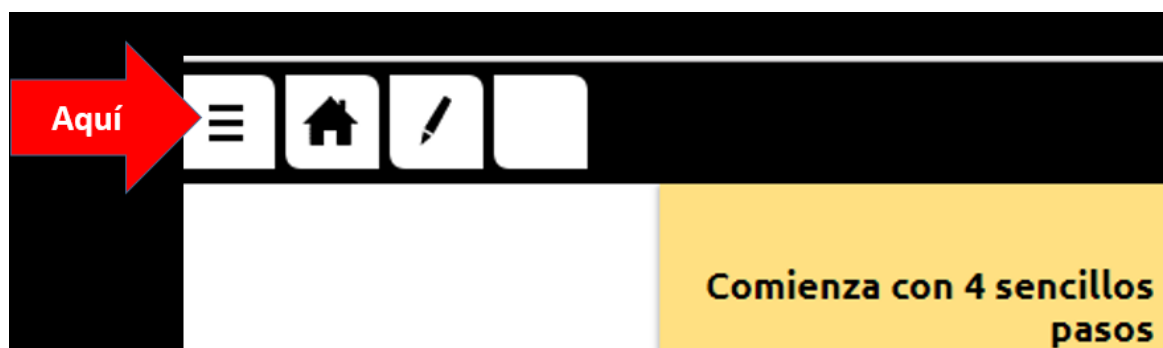


Imagen 13: Iniciamos sesión y buscamos crear uno Nuevo



Imagen 14: Buscar el área de Cómic e ingresar



ELIJE UN FORMATO DE CÓMIC

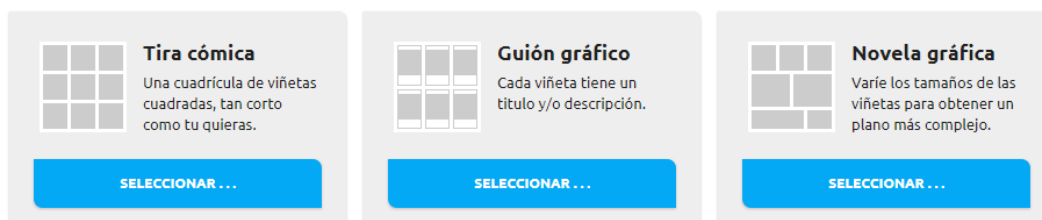


Imagen 15 Elegir el formato tira cómica



CREAR UN TIRA CÓMICA

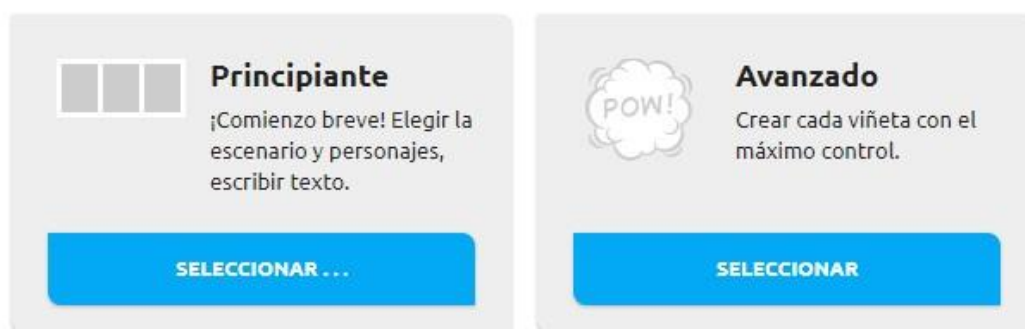


Imagen 16: Elegir el nivel avanzado

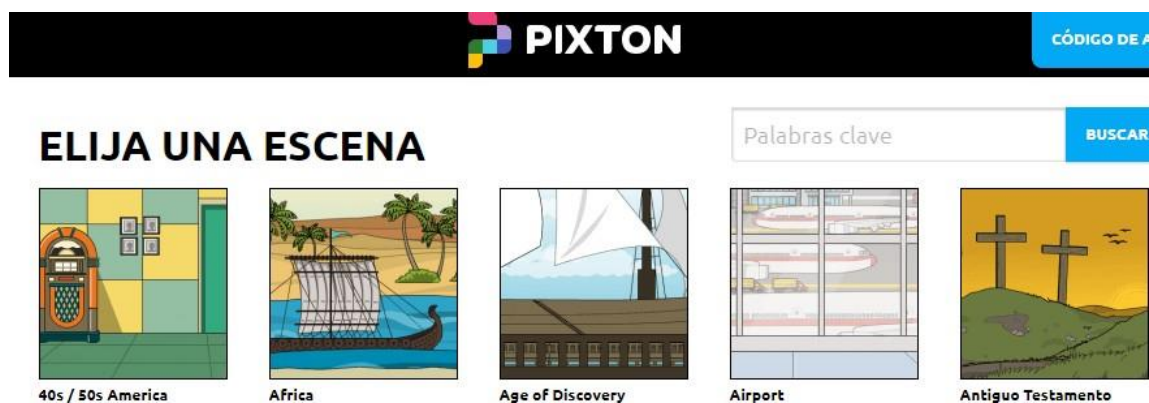


Imagen 17: Seleccionar una escena



Imagen 18: Elegir los personajes



ELIJE UN PERSONAJE 1

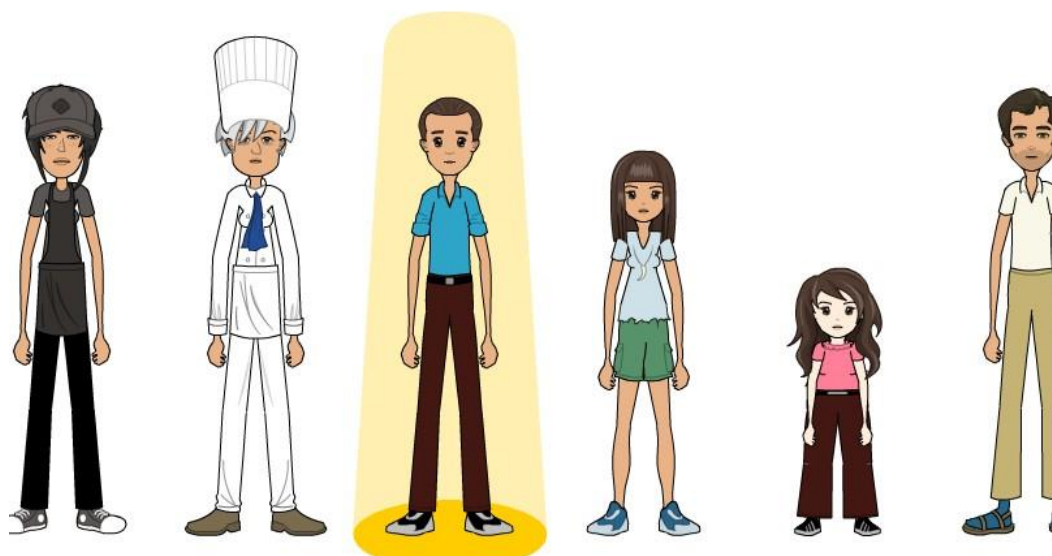


Imagen 19 Seleccionar el personaje



Sin título

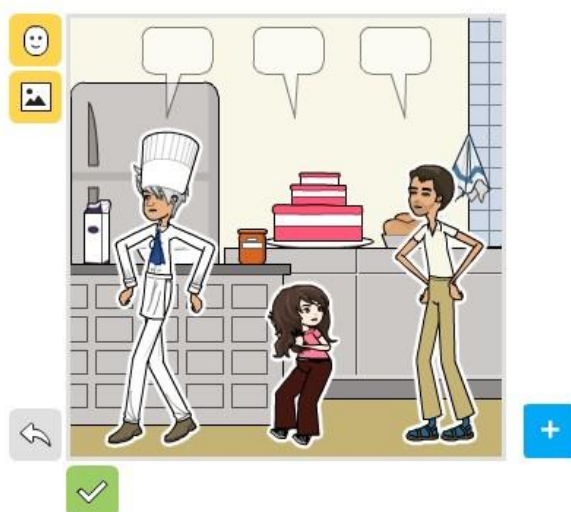


Imagen 20: Iniciamos la creación del cómic:

PIXTON

Levántate, suspira y sigue adelante

por Ofelia 53 visitas | [Borrar](#)

Hemodiálisis.

por Claudia Stephany Ale 42 visitas | [Borrar](#)

Aprendiendo sobre la Retención U.

por mayte18dp 51 visitas | [Borrar](#)

Entre Amigos

por jorge luis 46 visitas | [Borrar](#)

Cuidando tu Salud

group/648264/activity/505872/storyboard/fq5sk2xf

ADENOMA PROSTATICO:UNA MUERTE LENTA

HEMATOMA SUBDURAL

por Alexandra 36 visitas | [Borrar](#)

Infarto Agudo al Miocardio (IMA)

por jlluvia.martiarena 32 visitas | [Borrar](#)

INCONTINENCIA URINARIA

por alexandracus0501 45 visitas | [Borrar](#)

VACACIONES TRAGICAS

por angela Farroñan 42 visitas | [Borrar](#)

Hernia del Núcleo Pulposo

LA SALUD ES PRIMERO

Imagen 21: Patologías creadas

2.3 Definición de términos:

Aprendizaje: proceso por el cual el estudiante se apropia de conocimientos. Teniendo en cuenta las dimensiones conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Competencias: conjunto de saberes, capacidades y habilidades que se clasifican en conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Aprendizaje por competencias: conjunto de saberes que el estudiante alcanza a través del conocimiento de las patologías del adulto con los tres saberes: conceptual, actitudinal y procedimental.

Aprendizaje conceptual; saberes que incluyen el concepto, signos y síntomas, exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y prevención. Es todo el marco conceptual de la patología.

Aprendizaje procedimental; saberes que contienen la resolución de problemas, desarrollo de la creatividad y trabajo en equipo.

Aprendizaje actitudinal; saberes que contienen la iniciativa y responsabilidad, respeto a sus compañeros y expresión de emociones.

Patología: conjunto de signos y síntomas que requieren ser estudiados a través de diversos exámenes diagnósticos, brindando cuidados de enfermería oportunos y enunciado de cuidados de prevención.

Patologías del adulto: conjunto de enfermedades que para el estudio están consideradas las siguientes: infección urinaria, incontinencia urinaria, vejiga neurogénica, retención urinaria, adenoma de próstata, nefrolitiasis, insuficiencia renal crónica, traumatismo encéfalo craneano, hematoma subdural, trauma vertebro medular, hernia del núcleo pulposo y procedimientos como hemodiálisis y diálisis peritoneal.

Aprendizaje de patologías; conocimientos que debe adquirir de estudiante a fin de desarrollar los cuidados de enfermería, encaminados a un conjunto de acciones y actividades de salud en bien de la persona humana, enfocado en problemas renales, neurológicos y vasculares del adulto.

Cómic: proyecto educativo dirigido a los estudiantes de enfermería del V ciclo, para lograr el aprendizaje de una patología asignada.

Cómic 2.0: uso de la plataforma Pixton para que el estudiante construya su aprendizaje a través de la creación de una historia de la patología asignada. Contiene la diagramación o producción grafo motora, secuencia temporal, creatividad, originalidad o capacidad expresiva y saberes previos.

2.4 Operacionalización de las variables

Variable	Definiciones		Dimensiones	Indicadores	Ítems
	Conceptual	Operacional			
Aprendizaje de patologías	Aprendizaje por competencias; el estudiante alcanza sus conocimientos de las patologías del adulto a través de los tres aprendizajes o saberes: conceptual, procedimental y actitudinal.	Para valorar el aprendizaje conceptual se tendrá en cuenta la guía de análisis documental y la evaluación académica.	Conceptual	Concepto de la patología	Comprende el concepto de la patología a través de sus propias palabras reconoce el proceso de la enfermedad. .
		Así mismo la rúbrica nos permitirá valorar los aprendizajes conceptuales en el proceso de construcción del cómic 2.0.		Signos y síntomas.	Menciona los signos y síntomas de la patología, de acuerdo a la priorización de enfermería encontrada.
				Exámenes diagnósticos.	Expresa con claridad los exámenes diagnósticos que se deben realizar de acuerdo a la sintomatología presentada.
				Cuidados de enfermería.	Organiza y señala los cuidados de enfermería que deben de desarrollarse de acuerdo a la priorización encontrada.
				Prevención y/o complicaciones.	Reconoce e identifica las medidas de prevención de la enfermedad y/o menciona las posibles complicaciones.
		Aprendizaje procedimental	Procedimental	Resolución de problemas.	Redacta los diálogos en el cómic 2.0 que incluyen respuestas lógicas orientadas a

		se valora a través de la rúbrica y la guía de análisis documental.			la resolución de problemas de salud.
		La guía de análisis documental en el aula permitirá valorar el aprendizaje actitudinal .	Actitudinal	Desarrollo de la creatividad.	Elabora el cómic 2.0 demostrando creatividad, originalidad con una secuencia ordenada de escenas y textos.
				Iniciativa y responsabilidad	Demuestra iniciativa y responsabilidad en las actividades desarrolladas encaminadas a la elaboración del cómic 2.0.
				Respeto a sus compañeros	Respeto las opiniones de las personas con quienes estudia, durante el desarrollo de las actividades de trabajo en el aula.
				Expresión de emociones	Demuestra sensibilidad humana en el cuidado del paciente y su familia, a través de los diálogos y escenas elaboradas en el cómic 2.0
				Trabajo en equipo.	Demuestra trabajo en equipo; observación directa de los estudiantes en el aula.
Uso de cómic 2.0	Cómic 2.0; uso de la plataforma Pixton para que el estudiante construya su aprendizaje a través de la creación de una historia de la patología asignada.	La rúbrica desde el inicio hasta el final de la elaboración del cómic 2.0 permite valorar y realizar la retroalimentación de manera oportuna a los estudiantes.	Dimensiones para la elaboración del cómic	Creatividad	Claridad y coherencia de la historia creada.
				Secuencia temporal	Secuencia temporal de la patología.
				Capacidad expresiva.	Originalidad del cómic.
				Saberes previos.	Adquisición de aprendizajes o valoración de saberes previos.
				Diagramación o producción grafo motora.	Uso de herramientas del cómic.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1 Enfoque, diseño y alcance de la investigación

Según el enfoque, el trabajo de investigación es cuantitativo; se medirán las variables en un determinado contexto; se analizan las mediciones obtenidas utilizando métodos estadísticos, y se extrae las conclusiones.

De acuerdo al periodo de tiempo de recolección de datos es un estudio prospectivo, ya que se recolectaron los datos según los intereses del investigador, con fines específicos y se hizo la planeación del trabajo de investigación.

Según la evolución del fenómeno es un estudio transversal, se midió en una oportunidad la variable aprendizaje de patologías, tanto al grupo control como experimental.

Según el alcance del estudio es correlacional, como menciona:

Hernández S., Fernández C., & Baptista L., 2016, los estudios correlacionales son los que dan conocer la relación o grado de asociación que exista entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto en particular. En ocasiones sólo se analiza la relación entre dos variables, pero con frecuencia se ubican en el estudio vínculos entre tres, cuatro o más variables pág. 93.

En este trabajo se correlaciona la variable aprendizaje por competencias con uso del cómic 2.0, ya que esta última es solo una herramienta o un medio para alcanzar los aprendizajes en los estudiantes. El aprendizaje por competencias en los estudiantes del V ciclo de la carrera de enfermería es lo más importante para el docente. Al tener al grupo experimental y control se valora las notas de la evaluación académica en ambas a fin de obtener información de los aprendizajes por competencias alcanzados. El detalle de lo trabajado en ambos grupos se encuentra en el levantamiento de la información.

Según el tipo de investigación se trata de un estudio experimental clasificado como cuasi experimental, diseño que “manipulan deliberadamente al menos una variable independiente para ver su efecto y relación con una o más variables dependientes, solamente que difieren de los experimentos “verdaderos” en el grado de seguridad o confiabilidad que pueda tenerse sobre la equivalencia inicial de los grupos” (Hernández S., Fernández C., & Baptista L., (2016). Por otro lado, los mismos autores “complementaron sobre los diseños de investigación cuasi experimental que se adecúa al estudio denominado; diseño con **post prueba** únicamente y grupos intactos, este diseño “utiliza a dos grupos, uno recibe el tratamiento experimental y el otro no. Los grupos son comparados en la post prueba para analizar si el tratamiento experimental tuvo un efecto sobre la variable dependiente (01 con 02)” (p.203). El estudio por las características que presenta, tenemos un grupo control al cual se le enseña tradicionalmente el curso y uno experimental al que se les enseña el curso mediante el uso del cómic 2.0.

Este tipo de diseño no implica aleatorización de los grupos y se representa de la siguiente manera:

G1	X	01
G2	-	02

3.2. Elección de la Técnica

3.2.1 Encuesta

Técnica de recopilación de información, será utilizada al finalizar la construcción del cómic 2.0, para valorar la opinión de los estudiantes frente al uso de cómic en el aprendizaje de patologías. Como refiere Bernal, (2010) “La encuesta se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas”. (pág. 194)

3.2.2 Análisis documental

Esta técnica nos ayuda a valorar el aprendizaje de las patologías asignadas a los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del adulto II, permitirá realizar la interpretación y análisis de la rúbrica y de la evaluación académica de los estudiantes.

“Para una investigación de calidad, se sugiere utilizar simultáneamente dos o más técnicas de recolección de información, con el propósito de contrastar y complementar los datos”. (Bernal, 2010).

El análisis documental valorara la variable aprendizaje y todos los ítems tienen escala ordinal y éste tiene tres componentes:

Aprendizaje conceptual; se trata de valorar el conocimiento teórico de los estudiantes, de las principales patologías y éste contiene cinco ítems relacionados sobre el Saber conocer: concepto, signos y síntomas, exámenes diagnósticos, cuidados de enfermería y medidas de prevención.

Aprendizaje procedimental; en este componente se valora el Saber hacer y tiene dos ítems: resolución de problemas y desarrollo de la creatividad.

Aprendizaje actitudinal; contiene cuatro ítems: iniciativa y responsabilidad, respeto a sus compañeros, expresión de emociones y trabajo en equipo. Todos estos están contenidos en el anexo E.

3.3. Unidad de Análisis

La población objeto de estudio estuvo conformada por estudiantes de enfermería del V Ciclo, del curso de Enfermería en Salud del adulto II, de una universidad particular,

debidamente matriculados en el ciclo académico 2018-II y que asistieron regularmente a las clases.

La selección de la muestra fue no probabilística o dirigida como menciona, (Hernández et al., 2016) “depende del proceso de toma de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores y, desde luego, las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación”. (pág. 176). Según otras revisiones de otros autores tenemos la denominación no probabilística por conveniencia mencionado por Weiers, R. (Como se citó en Bernal, 2010), que tiene las mismas características del primer autor. El primer grupo fue denominado experimental que estaba conformado por 33 estudiantes, del V ciclo de carrera de enfermería, del turno mañana de una universidad privada, con ellos se usó la variable cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en el curso de enfermería en salud del adulto II, se tomó en cuenta esta selección, ya que los estudiantes de este turno mañana se mostraban desmotivados en su aprendizaje. Al contrario del grupo control que tenían múltiples actividades personales, pero se mostraban interesados en aprender.

Se aplicó la encuesta a los 33 estudiantes de los cuales, solo 25 respondieron de manera completa, por ello la información de los cuadros es en base a esa muestra.

Información estadística recolectada del grupo experimental.

Tabla 5: Estudiantes de Enfermería según edad

Edad en años	Estudiantes	%
18 a 21	12	48
22 a 25	3	12
26 a 29	7	28
30 a más	3	12
Total	25	100

Las edades de los estudiantes de enfermería del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del adulto mayor II, fluctúan entre 18 a 21 años, 12 estudiantes (48%); de 26 a 29 años, 7 (28%) estudiantes; de 22 a 25 años, 3 estudiantes (12%) y de 30 años a más, 3 (12%) estudiantes.

Tabla 6: Estudiantes de Enfermería según sexo

Sexo	Estudiantes	%
Femenino	21	84
Masculino	4	16
Total	25	100

El 92% (21) de las estudiantes son de sexo femenino y el 16% (4) son varones.

Tabla 7: Estudiantes de Enfermería según estado civil

Estado civil	Estudiantes	%
Soltero	23	92
Casado	2	8
Total	25	100

El 92% (23) de los estudiantes son solteras y el 8% (2) son casadas.

Tabla 8: Estudiantes de Enfermería según ocupación

Ocupación	Estudiantes	%
Estudiante	20	80
Técnico en enfermería	3	12
Servicios de seguridad	1	4
Obrero de construcción	1	4
Total	25	100

El 80% (20) son solo estudiantes, 12% (3) estudian y son técnicos enfermeros, el 4% (1) brindan servicios de seguridad y estudia y 4% (1) es obrero de construcción y es estudiante.

Llamaremos a un segundo grupo control; 46 estudiantes de enfermería, con las mismas características del primero ya que ambos grupos pertenecen al V ciclo del curso de enfermería en salud del adulto II.

Conceptualmente, a los alumnos que conforman la población objeto de estudio, desde el punto de vista estadístico se le conoce como unidades de análisis y se refiere a cada elemento o casos que conforman la población de acuerdo a la conceptualización del cual se le va a extraer los datos de interés.

(Hernández et al., 2016, pág. 236)

Para trabajar la rúbrica, la encuesta y la evaluación académica; las unidades de análisis son animadas porque se trata de los estudiantes que brindan información de las variables. Para el análisis documental las unidades de análisis son inanimadas, se analizarán las evaluaciones académicas de los estudiantes. Anexo F.

3.4. Determinación del instrumento

3.4.1 Rúbricas

Llamada también matriz de valoración. Tiene dos entradas; en una están los criterios de evaluación del aprendizaje relacionados con la elaboración del cómic:

- a. Creatividad; claridad de la historia creada
- b. Secuencia temporal de la patología
- c. Originalidad del cómic o capacidad expresiva
- d. Adquisición de aprendizajes o valoración de saberes previos
- e. Diagramación del comic o producción grafomotora
- f. Cumplimiento del plazo de entrega.

Y en la otra entrada están los puntajes obtenidos según sus avances en la creación del cómic, van desde 0 a 4 puntos. La rúbrica valora los aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales de los estudiantes y se complementa con los demás instrumentos elaborados para el trabajo de investigación. Así mismo considera la valoración de las dos variables; uso del cómic y el aprendizaje. La rúbrica se encuentra en el anexo B. Este instrumento en su totalidad fue elaborado por la autora.

La validez de la rúbrica se ha desarrollado a través de los jueces expertos, que son docentes de enfermería expertos en los temas educativos que imparten, estos documentos se encuentran en el anexo G.

Una rúbrica es considerada un mapa de aprendizaje, ya que señala los retos progresivos a ser alcanzados por los estudiantes en el curso de salud del adulto II. Así mismo la rúbrica muestra los logros y aspectos a mejorar más relevantes durante el proceso de la elaboración del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías.

3.4.2 Cuestionario

Para la variable uso de cómic se ha seleccionado el instrumento cuestionario para la obtención de la información, que valora el uso del cómic en el aprendizaje de los estudiantes

del curso de Enfermería en Salud del adulto mayor II. La elaboración se realizó teniendo como referencia las revisiones de los trabajos de investigación, pero en su totalidad fue elaborada por la autora, ya que no se ha encontrado trabajos de investigación en salud relacionadas al tema. Y fue validada por jueces expertos en un número de tres (anexo G). El cuestionario consta de cuatro partes:

- a. Primera parte, es la presentación o saludo dirigido a los estudiantes,
- b. Segunda parte están las instrucciones para el desarrollo del cuestionario,
- c. La tercera es la información general o datos sociodemográficos y
- d. La cuarta parte, está la información específica donde se consigna todos los datos para valorar el cómic.

Tiene diecinueve ítems que incluyen preguntas dicotómicas y politómicas, utilizando la escala nominal, las preguntas son cerradas y el nivel usado es cualitativo. Se encuentra en el anexo D.

La rúbrica y el cuestionario, en un primer momento pasaron una prueba piloto, se aplicó en 12 estudiantes de la especialidad de cuidados cardiacos.

3.4.3 Evaluación académica

Al finalizar el curso, se desarrolla la evaluación académica, que tiene una estructura ordenada, para valorar el aprendizaje de las patologías en salud del adulto II, se toma en cuenta las etapas del proceso de una patología, con el fin de darle el valor cuantitativo y cualitativo al trabajo desarrollado. Esta evaluación es aplicada por la docente titular del curso. Las preguntas que se consideran pueden incluir cualquiera de estas patologías desarrolladas con el cómic 2.0: infección urinaria, incontinencia urinaria, vejiga neurogénica, retención

urinaria, adenoma de próstata, nefrolitiasis, insuficiencia renal crónica, traumatismo encéfalo craneano, hematoma subdural, trauma vertebro medular, hernia del núcleo pulposo y procedimientos como hemodiálisis y diálisis peritoneal. Todo esto se encuentra en el anexo F.

3.5 Levantamiento de la información sobre la problemática

3.5.1 Actividades desarrolladas

Las actividades que se desarrollaron para el presente estudio de investigación fueron:

Tabla 9: Actividades desarrolladas en el estudio de investigación

Actividades 2018	A	M	J	J	A
Presentación del trabajo de investigación al departamento de capacitación e investigación de la escuela de Enfermería de la Universidad Privada	X				
Aprobación del trabajo de investigación y entrega de permisos institucionales		X			
Capacitación a los estudiantes sobre el uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías			X	X	
Aplicación de prueba piloto uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías		X			
Reformulación de los instrumentos y técnicas con expertos en el tema cómic 2.0 y aprendizaje de patologías			X		
Construcción manual del cómic			X		
Construcción del cómic 2.0 en Pixton			X	X	
Aplicación del instrumento: cuestionario				X	
Aplicación del instrumento: evaluación académica				X	
Aplicación de la técnica: análisis documental				X	X
Entrega de resultados					X

3.5.2 Metodología trabajada con las unidades de aprendizaje según Tobón

El presente trabajo de investigación se desarrolló con un grupo control y experimental, para el grupo experimental se elaboró un programa de actividades que detallaremos a continuación. Al grupo control solo se aplicó la evaluación académica, esta fue el único instrumento utilizado para ambos grupos.

- a) **Comprender el componente de la competencia;** para la elaboración del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías, se realizaron cinco reuniones presenciales y tres coordinaciones virtuales con los estudiantes;
- Elaboración de la historia o guion de la patología y corrección de éste entre en dos a tres veces.
 - Ingreso a la plataforma Pixtón, según las pautas establecidas en el marco teórico y con guía de la rúbrica.
 - Presentación del cómic, exposición del cómic frente a sus compañeros, con el objetivo de seguir retroalimentando.
 - Visualización general de los cómics creados, todos los estudiantes del grupo experimental tuvieron acceso a todos los cómics creados, con el objeto leerlo y prepararlos para su evaluación académica.

Se necesitó cinco clases presenciales de 45 minutos, según la programación del curso.

Imagen 22: Estudiantes en el salón de clase elaborando su historia del cómic 2.0



- b) **Diseñar la unidad de aprendizaje;** describir los componentes para orientar el aprendizaje de los estudiantes, promoviendo su autonomía.

Tabla 10: Componentes del aprendizaje

Componente	Descripción
Identificación	El trabajo de investigación se llevó a cabo en una sede de una Universidad particular, con los estudiantes del V ciclo de la carrera de Enfermería, del curso de Enfermería en salud del adulto II; teniendo como docente titular a la Dra. en Ciencias de la Salud María Landa Llanes y como docente autora del trabajo Jessica Pamela Gómez Vivas. El nombre del trabajo es: Uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías del curso de enfermería en salud del adulto II. Se inició el 18 de junio al 23 de julio del 2018.

Tema por desarrollar	Las competencias que se desarrollaron fueron: aprendizaje conceptual, procedimental y actitudinal de patologías del adulto.
Objetivos	Explicar el uso del cómic 2.0 en aprendizaje de patologías del adulto.
Justificación	La elaboración del cómic 2.0 permitirá al estudiante crear una historia basada en principios científicos con fin de lograr el aprendizaje del concepto, los signos y síntomas, los exámenes diagnósticos, el tratamiento, los cuidados de enfermería y las medidas de prevención de la patología asignada. Teniendo en consideración las competencias procedimentales y actitudinales del estudiante.
Actividades	<p>Primera semana:</p> <p>Entrega y explicación de rubrica a los estudiantes.</p> <p>Formación de equipos de trabajo; de 2 a 3 estudiantes para elaborar la historia y el cómic 2.0.</p> <p>Entrega, revisiones y retroalimentación a través de email de las historias elaboradas de la patología asignada.</p> <p>Segunda semana:</p> <p>Retroalimentación virtual sobre las historias creadas.</p> <p>Presentación de pautas para ingreso a la plataforma Pixton.</p> <p>Entrega de clave para ingresar al salón de clase en el aula Pixton.</p> <p>Tercera semana:</p>

	<p>Ingreso al aula virtual en la plataforma Pixton</p> <p>Retroalimentación virtual sobre los cómics elaborados.</p> <p>Cuarta semana:</p> <p>Retroalimentación virtual sobre los cómics elaborados.</p> <p>Elaboración preliminar del cómic 2.0.</p> <p>Quinta semana:</p> <p>Entrega del cómic 2.0 elaborados a todos los estudiantes a fin de prepararse para su evaluación académica.</p> <p>Entrega de notas según rúbrica.</p> <p>Tanto al grupo experimental y control se aplicó en la misma fecha la misma evaluación académica que se encuentra en el anexo F.</p>
Contenidos	<p>Saber ser: competencia actitudinal: expresión de emociones, manejo del lenguaje y responsabilidad.</p> <p>Saber conocer: competencia conceptual: análisis de la patología</p> <p>Saber hacer: competencia procedimental: creatividad y resolución de problemas.</p> <p>Los contenidos a enseñar se demostraron en las clases presenciales y a través del medio virtual se enviaron el Power Point y video tutorial para elaborar el cómic 2.0.</p>
Recursos	<p>Materiales: papeles, copias, lapiceros y grapas.</p> <p>Equipos: computadoras, Smartphone y tablets.</p>

	Infraestructura: salón de clase y disposición del tiempo libre de los estudiantes.
Valoración	<p>Metodología de la valoración: el seguimiento de los estudiantes fue de manera directa (en el salón de clases) e indirecta (a través del aula virtual).</p> <p>Momentos de la valoración: la rúbrica nos guio en cada avance que se realizaba con los estudiantes, este se encuentra en el anexo B.</p> <p>Criterios de valoración: se usó la escala nominal</p> <p>Evidencias de aprendizaje: en la evaluación académica del curso se evidenció los aprendizajes, esto fue para el grupo experimental como control.</p> <p>Técnicas de valoración: encuesta y guía de análisis documental</p> <p>Instrumentos de valoración: rúbrica, cuestionario y evaluación académica.</p>

- c) **Concertar la unidad con estudiantes;** ellos tuvieron la libertad de comunicarse con mi persona a través del correo electrónico, la herramienta Pixton y el whatsapp. Estos fueron los medios de comunicación más usados por los estudiantes.



Imagen 23: Captura de pantalla de comunicación a través del whatsapp

- d) **Aplicar la unidad y realizar monitoreo continuo al trabajo de los estudiantes;** cómo se puede observar en la imagen, se brindó orientación por equipos de trabajo, de acuerdo a sus dificultades presentadas.



Imagen 24: Educación personalizada a los estudiantes

- e) **Revisar periódicamente;** realizar los ajustes con la sugerencia de los estudiantes.

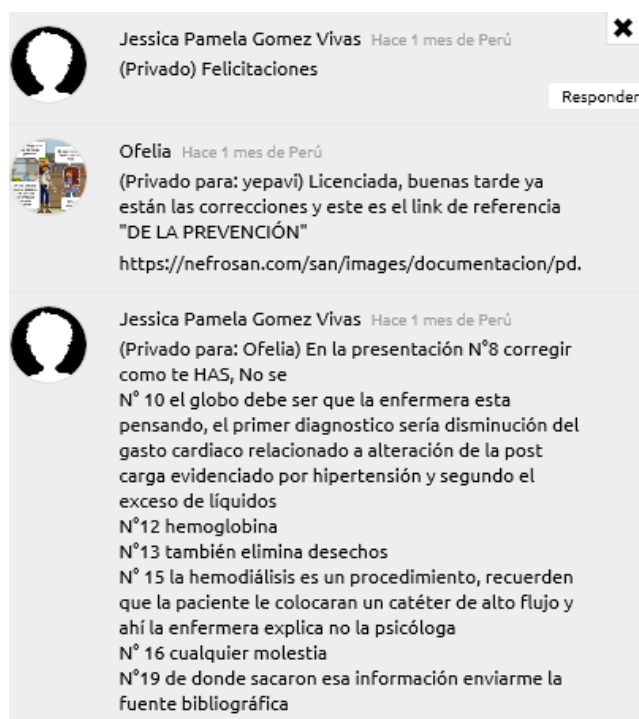


Imagen 25: Aula virtual en la plataforma Pixton

CAPITULO IV: ANÁLISIS DE RESULTADOS

Después de haber realizado el levantamiento de información, desde el 18 de junio al 23 de julio del 2018, se utilizó la estadística para desarrollar el análisis de datos de la variable cómic 2.0 y aprendizaje de patologías.

4.1 Cuestionario para valorar la percepción de los estudiantes

Este instrumento fue aplicado en total a 33 estudiantes de los cuales 25 unidades animadas respondieron completamente, 8 desarrollaron de forma incompleta el cuestionario y como resultados tenemos que:

¿Cuál es la percepción de los estudiantes de V ciclo del curso Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018, acerca del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías?

Tabla 11: Experiencia al Elaborar el cómic 2.0

Lenguaje	Estudiantes	%
Excelente	10	40
Bueno	9	36
Regular	5	20
Malo	1	4
Total	25	100

El 40% (10) de los estudiantes considera que la experiencia de elaborar el cómic 2.0 les pareció excelente, el 36% (9) menciona que es buena, al 20% (5) les pareció regular y 4% (1) considera que fue mala la experiencia.

Mosquera T., 2016, en su tesis menciona que las herramientas: Pixton cómics y Toondoo son accesibles y fáciles de usar, teniendo aceptación buena por parte de los estudiantes y docentes, además permitieron plasmar y transmitir los contenidos.

Así mismo Navarro M., 2016, menciona que el instrumento usado fue el cuestionario dirigido a los estudiantes, teniendo como resultado; el uso de la tecnología propicia en los adolescentes con un acceso fácil, conocido, directo con el entorno educativo.

Como menciona Solano A., 2002, refiriéndose a Ausubel; aprender significativamente es atribuirle significado al material que es objeto de aprendizaje, capacidad que sólo puede efectuarse a partir de lo que ya se conoce, mediante la actualización de esquemas de conocimiento pertinentes para la situación de que se trata (pág. 74).

Tabla 12: Partes que has logrado comprender con el cómic 2.0

Partes de la patología	Estudiantes	%
Concepto y exámenes	1	4
Cuidados de Enfermería	10	40
Signos y síntomas	9	36
Medidas de prevención	5	20
Total	25	100

El 40% (10) de los estudiantes a través del cómic ha logrado comprender los cuidados de enfermería de la patología, el 36% (9) los signos y síntomas, el 20% (5) las medidas de prevención y el 4% (1) el concepto y exámenes diagnósticos de la patología.

Montoya P. (2004) en su tesis menciona que el aprendizaje es una consecuencia del pensamiento, porque de los procesos de éste se derivan ideas, conocimientos, conclusiones y argumentos; en un nivel más elevado se encuentran juicios, solución de problemas y análisis crítico (pág. 2).

Tabla 13: Habilidades para elaborar el cómic 2.0

Lenguaje	Estudiantes	%
Empatía	3	12
Comunicación	5	20
Responsabilidad	7	28
Trabajo en equipo	10	40
Total	25	100

El 40% (10) de los estudiantes manifiesta que se requiere trabajar en equipo para elaborar el cómic, el 28% (7) necesita responsabilidad, el 20% (5) requiere de comunicación y el 12% (3) expresa que deben ser empáticos para elaborar el cómic.

Bretel B., (2012), se refiere al aprendizaje que es el proceso por el que se desarrollan nuestras capacidades, que pueden llegar a convertirse en habilidades, destrezas o hasta en competencias (Bretel B., 2012).

Tabla 14: Recursos para elaborar el cómic 2.0

Lenguaje	Estudiantes	%
Creatividad	6	24
Imaginación	0	0
Exploración de textos	1	4
Todos	18	72
Total	25	100

El 72% (18) de los estudiantes refiere que necesitó de creatividad, imaginación y exploración de textos para elaborar el cómic, el 24% (6) considera que fue necesario creatividad y 4% (1) necesitó la exploración de textos.

Mosquera T., (2016). En su tesis informa que la aplicación de las herramientas gestoras de cómic 2.0, ayudó a la creatividad y a la expresión de los estudiantes, además permitieron

plasmar y transmitir los contenidos establecidos en los lineamientos de Educación Artística de primer año.

Contreras A., (2014) en su tesis se refiere al proceso de enseñanza – aprendizaje como algo más flexible cuando se utilizan herramientas para potencializar, entre cosas, la creatividad y la imaginación de los alumnos. De esta manera se logra e interesarlos hacia diversas temáticas.

Tabla 15: Contribución del cómic 2.0 en el aprendizaje

Recordar Aprendizajes	Estudiantes	%
Anteriores	5	20
Actuales	7	28
Ambos	13	52
Total	25	100

El 52% (13) de los estudiantes recordó sus aprendizajes anteriores y actuales para elaborar el cómic, el 28% (7) utilizó sus aprendizajes actuales y un 20% (5) de los estudiantes recordó sus aprendizajes anteriores.

Ausubel (2010) el aprendizaje significativo tiene lugar cuando intentamos dar sentido a nuevas informaciones o nuevos conceptos, creando vínculos con nuestros conjuntos existentes de conceptos y conocimientos factuales, o con experiencias previas En este caso lo aprendido tiene sentido para el individuo (Moreno O., 2016, pág. 39).

Tabla 16: Selección de escenas y personajes del cómic

Selección	Estudiantes	%
Lectura	21	84
Experiencia con pacientes	2	8
Experiencia con familiares	2	8
Total	25	100

El 84% (21) de los estudiantes seleccionó sus escenas y personajes de acuerdo a la lectura. El 8% (2) lo hizo de acuerdo a sus experiencias con los pacientes y el 8% (2) de acuerdo a experiencias familiares.

El cómic 2.0 nos permiten dejar de ser un receptor de comunicación y pasar a tener la oportunidad de crear y compartir información y opiniones con los demás usuarios de internet. (Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015, pág. 15)

Tabla 17: Medios de información para elaborar contenido del cómic

Medios	Estudiantes	%
Online	14	56
Tradicionales	1	4
Mixtos	10	40
Total	25	100

El 56% (14) de los estudiantes ha utilizado medios online para elaborar el contenido del cómic, 40% (10) ha utilizado medios online y tradicionales y El 4% (1) ha utilizado medios tradicionales en la elaboración del cómic.

El cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre la lectura del texto escrito y la de imágenes. (UNESCO, 2010)

Tabla 18: Uso de lenguaje en la elaboración del cómic

Lenguaje	Estudiantes	%
Sencillo	10	40
Onomatopeyas	4	16
Ambos	11	44
Total	25	100

El 40% (10) de los estudiantes usó el lenguaje sencillo para elaborar el cómic, el 16% (4) usó onomatopeyas y un 44% (11) de los estudiantes usó ambos.

Tabla 19: Revisión de información para elaborar el cómic

Información	Estudiantes	%
Concepto, signos y síntomas, exámenes, diagnósticos de enfermería, cuidados y prevención	25	100

El 100% de los estudiantes ha revisado el concepto, signos y síntomas, exámenes, diagnósticos de enfermería, cuidados y prevención.

20: Elementos del cómic que hacen referencia al concepto de la patología

Elementos	Estudiantes	%
Personajes y escenarios	4	16
Globos y onomatopeyas	1	4
Globos y carteleras	3	12
Todos	17	68
Total	25	100

El 68% (17) de los estudiantes utilizó a los personajes, escenarios, globos y onomatopeyas para elaborar el concepto del cómic,

el 16% (4) usó a los personajes y escenarios, el 12% (3) usó globos y carteleras y el 4% (1) usó globos y onomatopeyas para elaborar el comic.

Tabla 21: Elementos del cómic que hacen referencia a los signos y síntomas

Elementos	Estudiantes	%
Personajes y escenarios	1	4
Globos y onomatopeyas	4	16
Globos y carteleras	2	8
Todos	18	72
Total	25	100

El 72% (18) de los estudiantes utilizó a los personajes, escenarios, globos y onomatopeyas para referirse a los signos y síntomas de la patología asignada, el 16% (4) usó los globos y onomatopeyas, el 8% (2) usó globos y carteleras y 4% (1) personajes y escenarios para referirse a los signos y síntomas.

Tabla 22: Elementos del cómic que hacen referencia a los exámenes

Elementos	Estudiantes	%
Personajes y escenarios	5	20
Globos y onomatopeyas	3	12
Globos y carteleras	11	44
Todos	6	24
Total	25	100

El 44% (11) de los estudiantes utilizó globos y carteleras para referirse a los exámenes diagnósticos de la patología asignada, el 24% (6) usó todas las partes del cómic, el 20% (5) usó personajes y escenarios y 12% (3) usó globos y onomatopeyas para manifestar los exámenes diagnósticos.

Tabla 23: Uso de carteleras en el cómic

Partes de la patología	Estudiantes	%
Concepto	17	68
Cuidados de Enfermería	8	32
Signos y síntomas	0	0
Medidas de prevención	0	0
Total	25	100

El 68% (17) de los estudiantes usó carteleras para manifestar el concepto de la patología y el 32% (8) utilizó las carteleras para expresar los cuidados de enfermería. Ningún estudiante utilizó las carteleras para signos y síntomas, ni para medidas de prevención.

Tabla 24: Partes en las que más usó las onomatopeyas

Partes de la patología	Estudiantes	%
Concepto	5	20
Cuidados de Enfermería	1	4
Signos y síntomas	18	72
Medidas de prevención	1	4
Total	25	100

El 72% (18) de los estudiantes utilizó las onomatopeyas para expresar los signos y síntomas, el 20% (5) lo hizo para expresar el concepto, el 4% (1) lo usó para manifestar los cuidados de enfermería y el 4% (1) usó en las medidas de prevención.

Tabla 25: Estudiantes que recibieron capacitación para elaborar el cómic

Capacitación	Estudiantes	%
SI	24	96
NO	1	4
Total	25	100

El 96% (24) de los estudiantes recibió capacitación para elaborar el cómic y el 4% (1) no recibió capacitación.

Tabla 26: Número de horas de capacitación recibidas

Horas	Estudiantes	%
Duró 1	15	60
Entre 2 y 3	9	36
Más de 3	1	4
Total	25	100

El 60% (15) de los estudiantes recibió 1 hora de capacitación, el 36% (9) recibió entre de 2 y 3 horas de capacitación y el 4% (1) recibió más 3 horas de capacitación.

4.2 Resultados del Análisis documental

Después de aplicada la evaluación académica a los 33 estudiantes, se realizó el análisis documental.

¿Cuál es la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes de V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?

Tabla 27: Valoración del Aprendizaje conceptual

Saber conocer	Muy bien	Bien	Regular	Mal
Concepto	16	11	6	0
Signos y síntomas	19	10	4	0
Exámenes diagnósticos	7	10	16	0
Cuidados de enfermería	14	14	5	0
Acciones de prevención	13	12	8	0

16 estudiantes han desarrollado muy bien el concepto de la patología, 11 estudiantes lo hicieron bien y 6 lo desarrollaron de manera regular. 19 reconocieron muy bien los signos y síntomas, 10 estudiantes lo hicieron bien y 4 lo desarrollaron de manera regular. En cuanto a los exámenes de diagnóstico 7 identificaron muy bien, 10 lo reconocieron bien y 16 identificaron de forma regular. 14 estudiantes elaboraron muy bien sus cuidados de enfermería, 14 lo desarrollaron bien y 5 estudiantes lo hicieron de manera regular. Las acciones de prevención; 13 estudiantes identificaron muy bien, 12 lo hicieron bien y 8 de manera regular.

David C., (2014), se refiere el cómic como recurso didáctico y pedagógico, su inclusión como tecnología de la información y comunicación, lo hace un recurso propicio y digno de implementar en cualquier área del conocimiento, la utilización de ésta supone una metodología activa para perfeccionar la comprensión lectora y la expresión escrita del campo del lenguaje y esto lo realizó a través de la post prueba.

El medio interactivo para la construcción del cómic es un instrumento eficaz como recurso didáctico y la narración gráfica secuencial es un medio eficaz para la asimilación y retención de contenidos propios de la disciplina (Navarro M., 2016).

La utilización de la historieta como recurso didáctico dentro de la educación superior permite reforzar el conocimiento de manera amena, abriendo vínculos de comunicación entre los alumnos y el profesor (Linares G., García M., & Martinez A., 2016).

Tabla 28: Aprendizaje Procedimental

Saber hacer	Muy bien	Bien	Regular	Mal
Resolución de problemas	15	13	5	0
Desarrollo de la creatividad	17	11	5	0

15 estudiantes desarrollaron muy bien la resolución de problema, 13 lo

hicieron bien y 5 de manera regular. El desarrollo de la creatividad se logró

visualizar muy bien en 17 estudiantes, 11 lo hicieron bien y 5 lo

desarrollaron de manera regular.

Como menciona Tobón (2007) “El aprendizaje basado en competencias constituye una propuesta que parte del aprendizaje significativo y se orienta a la formación humana integral como condición esencial de todo proyecto pedagógico; integra la teoría con la práctica en las diversas actividades” (pág. 15).

Tabla 29: Aprendizaje actitudinal

Saber ser	Muy bien	Bien	Regular	Mal
Iniciativa y responsabilidad	14	14	4	1
Respeto a sus compañeros	15	16	1	1
Expresión de emociones	17	13	3	0
Trabajo en equipo	13	14	5	1

Al momento de elaborar el cómic 2.0, 14 estudiantes lo desarrollaron muy bien

con iniciativa y responsabilidad, 14 lo hicieron bien, 4 de manera regular y 1 no

demonstró iniciativa ni responsabilidad. El respeto a sus compañeros se observó

muy bien 15 estudiantes, 16 estudiantes demostraron bien, 1 lo hizo de manera

regular y 1 estudiante no mostró respeto a sus compañeros. 17 estudiantes

lograron expresar muy bien sus emociones, 13 lo demostraron bien y 3 de manera regular. 13 estudiantes trabajaron muy bien en equipo, 14 lo hicieron bien, 5 de manera regular y 1 no trabajo en equipo.

Las historietas son tratadas como herramienta didáctica y pedagógica muy eficaz, con capacidad, mediante su bagaje cultural, de divertir, sentir, vivir y comportarse en el mundo (Sales de A. & Barros B., 2016).

Blanco (como se citó en Edu Trends, 2015), una competencia es la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que permite a una persona desenvolverse de manera eficaz en diversos contextos y desempeñar adecuadamente una función, actividad o tarea. Las competencias facilitan el desarrollo de una educación integral ya que engloban todas las dimensiones del ser humano: saber, saber hacer, y saber ser y estar. (pág. 6).

Existen diferencias en los resultados de aprendizaje de patologías con el uso del cómic 2.0 y sin el uso de éste, en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?

Tabla 30: Cuadro comparativo de notas del grupo control y experimental

NOTA	Grupo control	%	Grupo experimental	%
10	1	2%	0	0%
11	4	9%	1	3%
12	3	7%	3	10%
13	12	26%	2	7%
14	6	13%	9	31%
15	14	30%	9	31%
16	4	9%	5	17%
17	2	4%	0	0%
Total	46	100%	29	100%

En el cuadro de notas presentado podemos observar que los estudiantes del grupo experimental, en donde se utilizó el cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías, obtienen puntajes mayores que los estudiantes del grupo control. A pesar de que ningún estudiante del grupo experimental obtiene 17 puntos, el 17% obtiene 16 de nota, a comparación del 9% del grupo control. Asimismo, un 31% de estudiantes alcanzan 15 puntos versus 30% del grupo control. Esta diferencia se amplía al comparar los 14 puntos, donde el 31% de estudiantes del grupo experimental lo alcanzan, mientras solo un 13% del grupo control. En cambio, son los estudiantes del grupo control quienes tienen mayores puntajes de 13, siendo un 26% de este grupo, mientras solo un 7% del grupo experimental.

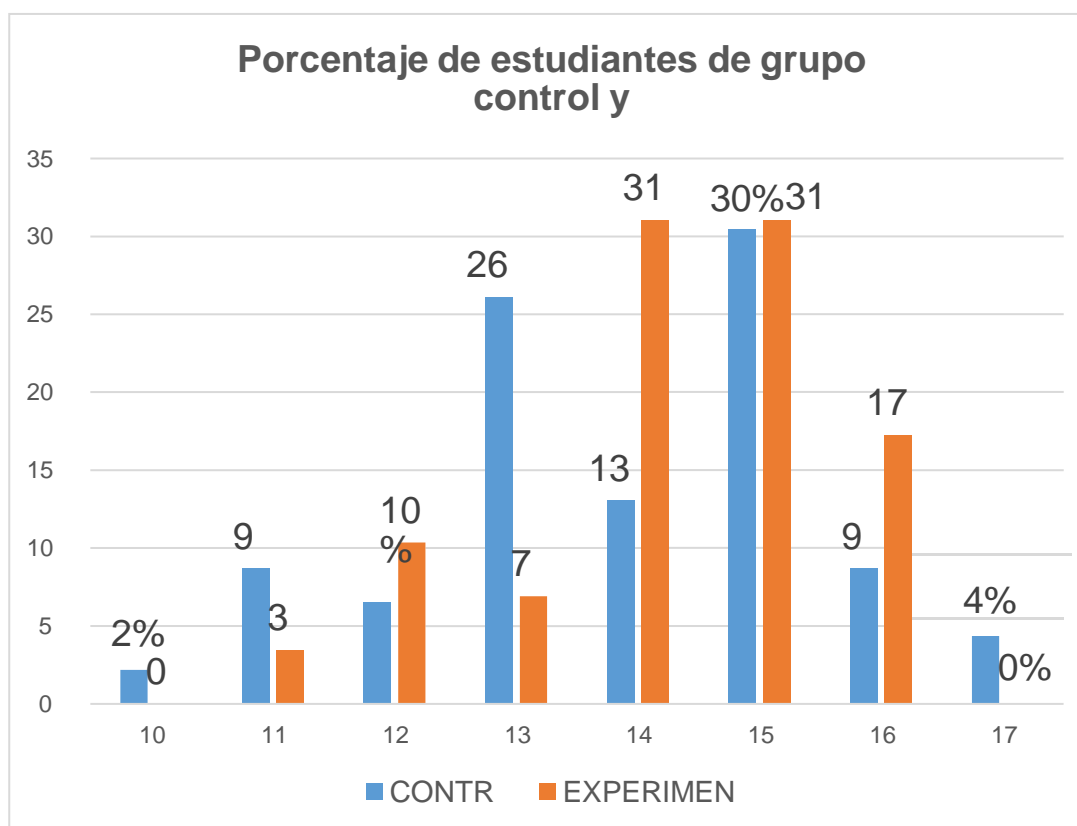


Imagen 26 Resultados según nota obtenida en el grupo control y experimental

En el gráfico podemos observar en las barras de color naranja del grupo experimental el aumento significativo de las notas de los estudiantes entre un rango de 14 a 16.

Existen diversos factores a los que se pueden atribuir la diferencia entre las notas obtenidas como dice el autor Morin y Rozo (como se citó en Tobón, 2007); menciona al pensamiento complejo y lo abordan como un proceso que es, a la vez, biológico, cerebral, espiritual, lógico, lingüístico, cultural, social e histórico, por lo cual se enlaza con la vida humana y la relación social. Por lo tanto, la construcción de conocimiento debe tener en cuenta las relaciones entre el hombre, la sociedad, la vida y el mundo (pág. 23).

Al aplicar estadísticos básicos podemos encontrar que los estudiantes del grupo experimental, donde se aplicó el uso del cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías no solo obtuvieron un promedio más alto, sino que la desviación estándar es mejor, lo que indica que el grupo es más homogéneo en sus resultados.

Tabla 31 Estadísticos básicos del grupo control y experimental

	Grupo control	Grupo experimental
Media	13.87	14.28
Desviación estándar	1.65	1.33
Nota máxima	17	16
Nota mínima	10	11

Como podemos apreciar, los estudiantes del grupo experimental, donde se intervino con la variable uso del cómic 2.0, obtienen un puntaje promedio de 14.28, mientras que los estudiantes del grupo control obtienen 13,87. Además, la desviación estándar del grupo experimental es de 1.33 versus 1.65 del grupo control. La nota mínima del grupo experimental es de 11, siendo mayor a la del grupo experimental (10). La nota máxima es de 17 en el grupo control y de 16 en el experimental.

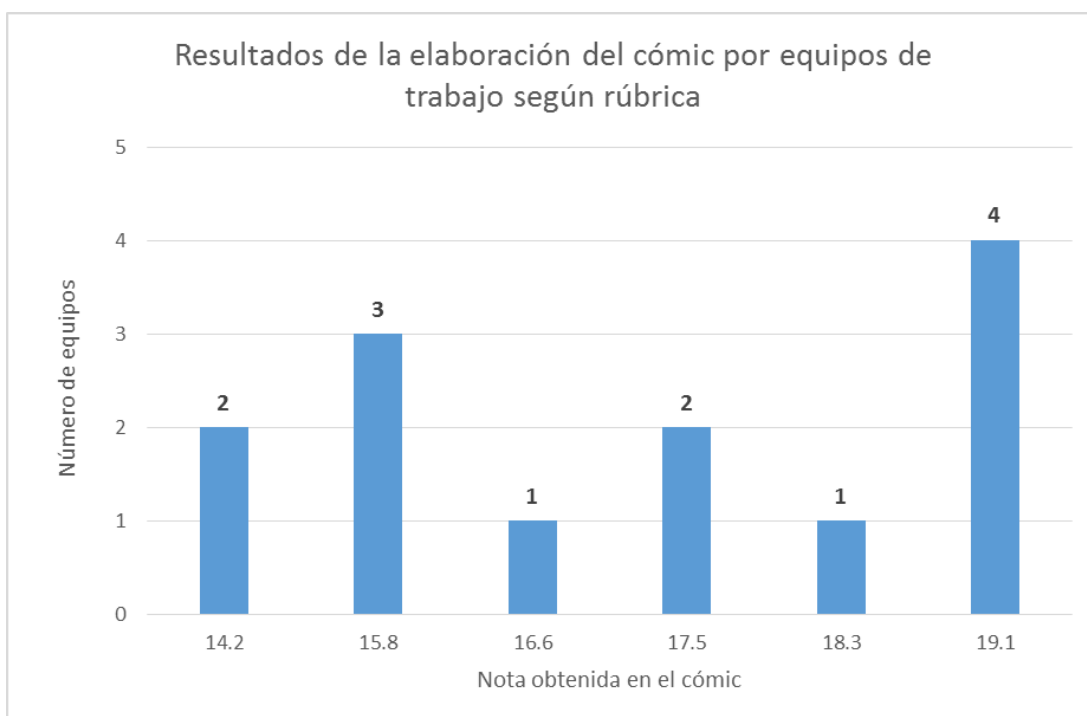


Imagen 27 Resultados de la elaboración del cómic 2.0

Los estudiantes trabajaron en equipos para elaborar el cómic 2.0 de las patologías, obteniendo los siguientes resultados:

- Cuatro equipos, que representan el 30% de los estudiantes, obtuvieron 19.1 de nota, lo que significa que han elaborado correctamente el cómic, cumpliendo con casi todos los criterios indicados en la rúbrica.
- Un equipo (8%) obtuvo 18.3 de nota; dos equipos (15.4%) obtuvieron 17.5 de nota.
- En general, todos los equipos lograron elaborar el cómic y obtuvieron puntajes de 14.2 o superiores, que representa un puntaje aprobatorio, teniendo como referencia que en la universidad la nota aprobatoria es 11.

El aprendizaje como un proceso permanente de construcción de conocimientos, habilidades y actitudes, desde las experiencias, saberes y emociones de las personas, como resultado de sus

interacciones en distintos contextos, supone la organización del proceso didáctico alrededor de experiencias de aprendizaje que desencadenen procesos cognitivos, socio afectivos, valorativos y motores para permitir en los alumnos el desarrollo de: saberes conceptuales: saber, saberes procedimentales: saber hacer y saberes actitudinales: ser (Coll S., 2002, pág. 14).

CONCLUSIONES

1. El cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías del adulto, tuvo como efecto resultados superiores en el grupo experimental, obteniéndose el promedio de 14.28, mientras que los estudiantes del grupo control obtienen 13,87, considerando este de importancia ya que hay una diferencia significativa de mejora en el aprendizaje. Como menciona la UNESCO, (2010), el cómic ofrece una excelente puerta para abordar el problema de la formación de lectores, y gracias a la intimidad entre palabra e imagen que lo caracteriza, puede servir como puente entre la lectura del texto escrito y la de imágenes. Así mismo Según Coll (1990), considera en su obra (...) la interactividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se produce entre el docente, el estudiante y el contenido (pág. 70).
2. La rúbrica es un instrumento útil para el desarrollo de diversos tipos de proyectos educativos, como es el caso en este trabajo de investigación, sirvió desde el inicio hasta el final de la elaboración del cómic 2.0 para lograr aprendizajes conceptuales, procedimentales y actitudinales, obteniendo resultados superiores a las aprobatorias. Álvarez V., Belda B., de Castro P., & Galiano G., (1999) afirman: la rúbrica permite reducir la subjetividad de la evaluación desde el inicio y durante todo el proceso en un marco de evaluación formativa y continuada. Con el uso de la tecnología la retroalimentación se hace más dinámica y efectiva, en cuanto a la interacción profesor-alumno, la rúbrica permite un feedback casi inmediato, puesto que ofrece un análisis cualitativo y cuantitativo de los estándares conocidos previamente al desarrollo de la tarea (pág. 12).
3. Al construir el cómic 2.0 el 76% de los estudiantes expresa que la experiencia fue de buena a excelente y que les permitió conocer las patologías del adulto de una manera creativa. El cómic 2.0 por sus características en su construcción es una herramienta on line que se le

denomina 2.0, porque “permite dejar de ser un receptor de comunicación y pasar a tener la oportunidad de crear y compartir información y opiniones con los demás usuarios de internet. (Manejo Herramienta para creación de comic Pixton, 2015, pág. 15). Como la mayoría de los estudiantes son millennials, el cómic 2.0 es un medio de comunicación masiva que permite al lector, gracias a la presencia continua de todas las viñetas, adaptar el ritmo de la lectura a diferencia que el cine o la televisión. Lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo (Comisión Iberoamerica , 2010, pág. 62).

4. En los resultados encontrados en el grupo experimental se observa mejora de las notas, atribuida al uso del cómic 2.0 para el aprendizaje de patologías del adulto, así mismo los aprendizajes procedimentales y actitudinales se lograron valorar a través de la rúbrica. El aprendizaje como un proceso permanente de construcción de conocimientos, habilidades y actitudes, desde las experiencias, saberes y emociones de las personas, como resultado de sus interacciones en distintos contextos, supone la organización del proceso didáctico alrededor de experiencias de aprendizaje que desencadenen procesos cognitivos, socio afectivos, valorativos y motores para permitir en los alumnos el desarrollo de: saberes conceptuales: saber, saberes procedimentales: saber hacer y saberes actitudinales: ser (Coll S., 2002, pág. 14).

RECOMENDACIONES

1. El uso efectivo de la web 2.0 como es el caso del cómic 2.0 y teniendo en consideración que la mayoría de los estudiantes de pregrado son millennials, ya que ellos están continuamente con los medios de comunicación digital, se puede canalizar y replicar los aprendizajes a diversos cursos en salud y otras carreras. Muchas plataformas virtuales son gratuitas y nos ayudan

como una herramienta didáctica, para poder impartir conocimientos. Podemos buscar las oportunas y eficaces, de acuerdo al tema que será impartido.

2. El presente trabajo de investigación se puede desarrollar como un proyecto educativo para promover que el estudiante recuerde y aplique sus aprendizajes anteriores y actuales a fin de resolver problemas de salud, dentro de un contexto personal, familiar y social. El uso de la rúbrica permite valorar habilidades personales, fortalece la formación de los estudiantes en el saber conocer, saber hacer y saber ser, a fin de formar profesionales acordes con los contextos reales y humanos.
3. El desarrollo de actividades educativas que empaticen con la generación de estudiantes que estamos trabajando, nos dará mejores resultados educativos buscando el aprendizaje por competencias; encontraremos adecuados aprendizajes en los estudiantes, desarrollo de habilidades educativas y sociales y seres humanos con valores personales y profesionales. Por este motivo, se recomienda conocer la opinión de los estudiantes para el desarrollo de algún proyecto educativo.
4. Sería conveniente ampliar el uso del cómic 2.0, además de diversas plataformas virtuales en el área de salud, porque al haber realizado la revisión bibliográfica en este trabajo de investigación no se han encontrado aplicaciones específicamente a la carrera de enfermería. Contar con estas herramientas permitiría tener una retroalimentación oportuna y directa con los estudiantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez V., S., Belda B., E., de Castro P., M. E., & Galiano G., J. (1999). *Rúbricas para evaluación en Ciencias de la Salud*. España: Bubok Plubling.
- Bernal, C. (2010). *Metodología de la Investigación*. Colombia: Pearson.
- Blanes V., A. (2015). *La teoría de las inteligencias múltiples*. España: UAB.
- Bretel B., L. (2012). *Lo que debemos tener en cuenta antes de diseñar procesos de capacitación y aprendizaje*. Lima Perú.
- Chuquilin C., J. (2002). *Concepción constructivista de la enseñanza y el aprendizaje*. México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.
- Coll S., C. (2002). *Concepción constructivista*. México: Sistema de Universidad Virtual.
- Comisión Iberoamericana . (2010). *Manual de estrategias didácticas*. Comisión Iberoamericana .
- Contreras A., L. (2014). *Uso de la estructura y contenido de la historieta como recurso didáctico para el aprendizaje significativo de la metodología de investigación en la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y humanidades*. Mexico.
- David C., J. (2014). *El cómic como estrategia didáctica para mejorar los procesos de comprensión lectora en los niños del grado 5° -2 de la Institución Educativa "Mercedario" de San Juan de Pasto*. San Juan de Pasto Colombia.
- Edu Trends. (Febrero de 2015). *Educación Basada en Competencias*. México: Observatorio de Innovación Educativa.
- Evaristo S., L. (2017). *Los Cómic en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 "San Pedro" Huánuco 2015*. Huanuco Lima.

- Fernández M., A. (2011). La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la Educación Universitaria . *Revista de Docencia Universitaria* , 11 a 34.
- Fernández T., E. J. (2015). *El cómic lineal interactivo*. México: UNAM.
- Frola , P., & Velásquez, J. (2011). *Estrategia Didáctica por Competencias*. México: Centro de Investigación Educativa y Capacitación Institucional.
- García G., E. (2009). Aprendizaje y construcción del conocimiento. *Las plataformas de Aprendizaje: del mito a la realidad*, 21 - 44.
- Hernandez S., R., Fernández C., C., & Baptista L., P. (2016). *Metodología de la Investigación*. Mexico: McGraw.
- Iparraguirre D., A., & Juarez R., M. (2013). *Estrategia didáctica basada en comics para desarrollar la comprensión lectora en estudiantes de 4to. Grado "A" de Educación Secundaria, Institución Educativa Particular "El Nazareno"*. Nuevo Chimbote Perú.
- Lengua S., S. (2015). *El cómic: una oportunidad de motivación y aprendizaje en las clases de inglés como lengua extranjera*. Bogotá Colombia.
- Linares G., E., García M., A., & Martinez A., L. (2016). Empleo de historietas para reforzar el aprendizaje del nivel superior en UPIBI - IPN. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14.
- Malhotra, N. (2008). *Investigación de mercados*. Mexico: Person.
- Manejo Herramienta para creación de comic Pixton*. (2015). España: Servicio Nacional de aprendizaje.
- Mayor S., M. (2016). *El cómic como recurso didáctico en los estudios de Medicina*. España: Fundación Dr. Antonio Esteve.

- Montoya Pérez , L. M. (2004). *Propuesta de un proceso educativo de habilidades del pensamiento como estrategia de aprendizaje en las organizaciones*. Mexico: UNAM.
- Moreno O., T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje*. Cuajimalta - México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Mosquera T., D. (2016). *Desarrollo de un espacio virtual basado en el cómic 2.0 como apoyo para la educación artística de primer año de Bachillerato General Unificado*. Ecuador.
- Navarro M., D. (2016). *La narración gráfica como estrategia didáctica en la enseñanza de la educación Artística en la Escuela Secundaria*. España .
- Quiroz C., J. (2017). *Relación entre el diseño de un cómic y el aprendizaje sobre las 3R de la Educación Ambiental en los alumnos de 4to, 5to y 6to primaria en dos Colegios*. Lima Perú.
- Sales de A., C., & Barros B., J. (2016). LO LÚDICO, LA ESCUELA Y LA SALUD: LA EDUCACIÓN ALIMENTARIA EN HISTORIETAS. *Trabajo. Educación y Salud*, 16.
- Schunk, D. (2012). *Teorías del Aprendizaje Una perspectiva Educativa*. México: Pearson.
- Solano A., J. (2002). *Educación y aprendizaje*. Costa Rica: Coordinacion educativa y cultural Centroamerican.
- Tobón, S. (2007). *Formación basada en competencias* . Madrid España: Universidad Complutense.
- UNESCO. (2010). *El cómic*. Bogota Colombia: Proeditor.
- UNESCO. (2018). Obtenido de UNESCO: <https://es.unesco.org/themes/tic-Educacion>
- Villa S., A., & Poblete R., M. (2007). *Aprendizaje basado en competencias*. Bilbao: Ediciones mensajero.
- Wilson, E. (2013). *Serius comix*. Estados Unidos: International Society for Technology in Education.

ANEXOS

Anexo A: Matriz de consistencia

TITULO	PROBLEMA	OBJETIVOS	UNIDADES DE ANALISIS	TECNICA E INSTRUMENTO	VARIABLES / INDICADORES	ITEMS	NIVEL / ESCALA
Efectividad del uso del Cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018.	<p>Problema General: ¿Cuál es la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes de V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?</p> <p>Problemas Específicos: ¿Cuál es el uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018? ¿Cuál es la percepción de los estudiantes de V ciclo del curso Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018, acerca del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías? ¿Existen diferencias en los resultados de aprendizaje de patologías con el uso del cómic 2.0 y sin el uso de éste, en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018?</p>	<p>Objetivo General: Explicar la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018.</p> <p>Objetivos Específicos Evaluar la efectividad del uso del cómic 2.0 en el aprendizaje de patologías en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018 mediante el uso de una rúbrica propuesta.</p> <p>Mostrar la percepción de los estudiantes de V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018, acerca del uso del comic 2.0 en el aprendizaje de patologías.</p> <p>Comparar los resultados de aprendizaje de patologías con uso del cómic 2.0 y sin uso de éste, en los estudiantes del V ciclo del curso de Enfermería en Salud del Adulto II de una Universidad privada – 2018.</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Evaluación del aprendizaje</p>	<p>APRENDIZAJE</p> <p>Instrumento: Evaluación de aprendizajes: Rubrica y evaluación académica</p> <p>Técnica: Guía de análisis documental</p> <p>COMICS 2.0: Instrumento: Cuestionario y rúbrica</p> <p>Técnica: Encuesta y guía de análisis documental</p>	<p>Variable 1: Aprendizaje de patologías:</p> <p>a. Aprendizaje Conceptual (saber)</p> <p>b. Aprendizaje Procedimental; (saber hacer)</p> <p>c. Aprendizaje Actitudinal (saber ser)</p> <p>Variable 2; COMICS 2.0:</p> <p>Creatividad Producción grafo motora Secuencia temporal Saberes previos Capacidad expresiva.</p>	<p>Concepto Signos y síntomas Exámenes diagnósticos Cuidados de enfermería Medidas de prevención.</p> <p>Resolución de problemas Desarrollo de la creatividad.</p> <p>Iniciativa y responsabilidad Respeto a sus compañeros Expresión de emociones Trabajo en equipo</p> <p>Reactivos de la rúbrica</p> <p>Ítems del 7 al 19 contenidos en el cuestionario</p>	<p>Cualitativo y cuantitativo</p> <p>ordinal</p>

Anexo B: Rúbrica para elaborar el cómic

CRITERIO	4	3	2	1	0
a) Creatividad: claridad y coherencia de la historia creada	Los estudiantes elaboran una historia del cómic con creatividad, coherencia, uso adecuado de la comunicación y de la ortografía sobre la patología asignada.	Los estudiantes elaboran una historia del cómic con creatividad, coherencia, uso adecuado de la comunicación y con errores de ortografía sobre la patología asignada.	Los estudiantes elaboran una historia del cómic con creatividad, sin coherencia, uso adecuado de la comunicación y con errores de ortografía sobre la patología asignada.	Los estudiantes elaboran una historia del cómic sin creatividad, sin coherencia, comunicación inadecuada y con errores de ortografía y hablan parcialmente sobre la patología asignada.	Los estudiantes no entregaron el cómic.
b) Secuencia temporal de la patología	Los estudiantes muestran en el cómic: el concepto, los signos y síntomas (valoración de enfermería), exámenes de laboratorio, cuidados de enfermería, 3 diagnósticos de enfermería y 2 acciones de prevención.	Los estudiantes muestran en el cómic: el concepto, los signos y síntomas (valoración de enfermería), exámenes de laboratorio, cuidados de enfermería, 2 diagnósticos de enfermería y 1 acciones de prevención.	Los estudiantes muestran en el cómic: el concepto, los signos y síntomas (valoración de enfermería), exámenes de laboratorio, cuidados de enfermería, 1 diagnósticos de enfermería y 1 acciones de prevención.	Los estudiantes no muestran en el cómic: el concepto, los signos y síntomas (valoración de enfermería), exámenes de laboratorio y ningún cuidado de enfermería, sin diagnósticos de enfermería y sin acciones de prevención.	Los estudiantes no entregaron el cómic.
c) Originalidad del cómic o capacidad expresiva	Los estudiantes exponen las escenas y los personajes organizados. Es decir, los gestos y las expresiones hacen referencia a la patología.	Los estudiantes exponen las escenas y los personajes organizados. Pero los gestos y las expresiones no concuerdan con la patología.	Los estudiantes exponen en las escenas y los personajes sin organización. Es decir, los gestos y las expresiones no hacen referencia a la patología.	Los estudiantes exponen en las escenas y los personajes falta de organización. Los gestos y las expresiones no concuerdan.	Los estudiantes no entregaron el cómic.
d) Adquisición de aprendizajes o valoración de saberes previos	Los estudiantes explican y comprenden la patología con claridad a través de las escenas, los personajes y los textos.	Los estudiantes explican y comprenden la patología con poca claridad a través de las escenas, los personajes y los textos.	Los estudiantes explican y comprenden la patología con poca claridad a través de los personajes y los textos.	Los estudiantes explican solo con los textos la patología.	Los estudiantes no entregaron el cómic.
e) Diagramación del cómic o producción grafo motora	Los estudiantes entregaron el cómic con un mínimo de 15 viñetas y uso adecuado de las herramientas.	Los estudiantes entregaron el cómic con un mínimo de 15 viñetas, pero no uso adecuado de las herramientas	Los estudiantes entregaron el cómic con 10 viñetas y uso adecuado de herramientas	Los estudiantes entregaron el cómic con 8 viñetas y no hay uso adecuado de las herramientas	Los estudiantes no entregaron el cómic.
f) Cumplimiento con el plazo de entrega	Los estudiantes muestran cumplimiento con la entrega del cómic en las fechas programadas, tanto en los avances como en la culminación final. Realiza 2 referencias bibliográficas.	Los estudiantes muestran cumplimiento con la entrega del cómic en algunas de las fechas programadas, tanto en los avances como en la culminación final. Realiza 2 referencias bibliográficas.	Los estudiantes muestran cumplimiento con la entrega del cómic en algunas de las fechas programadas de los avances, pero no entregaron el trabajo final. Realiza 1 referencias bibliográficas.	Los estudiantes entregaron solo un avance y no entregaron el trabajo final. Realiza y ningunas referencias bibliográficas	Los estudiantes no entregaron el cómic 2.0.

Patologías: Infección urinaria, incontinencia urinaria, vejiga neurogénica, retención urinaria, adenoma de próstata, nefrolitiasis, insuficiencia renal crónica, traumatismo encéfalo craneano, hematoma subdural, trauma vertebro medular, hernia del núcleo pulposo. Procedimientos: hemodiálisis, diálisis peritoneal y trasplante renal.

Anexo C: Rúbrica de coevaluación para valorar presentaciones de los estudiantes

Para cada presentación, evaluar cada criterio considerando la rúbrica 4, 3, 2, 1 y 0. El número 4 es un trabajo bien elaborado y 0 no cumplió.

	PATOLOGÍA	CRITERIOS						COMENTARIO / OBSERVACIONES
		A	B	C	D	E	F	
1.	Retención urinaria							
2.	Nefrolitiasis							
3.	Insuficiencia Renal crónica							
4.	Traumatismo vertebro medular							
5.	Adenoma de próstata							
6.	Traumatismo encéfalo craneano							
7.	Incontinencia urinaria							
8.	Hernia del núcleo pulposo							
9.	Hemodiálisis							
10.	Díálisis peritoneal							
11.	Infarto al miocardio							
12.	Vejiga neurogénica							
13.	Insuficiencia renal aguda							
14.	Hematoma subdural							
15.	Varices							
16.	Infección del tracto urinario							
17.	Hematoma subdural							
18.	Trasplante renal							

AUTOEVALUACIÓN: NOMBRES Y APELLIDOS:

SUGERENCIAS EN GENERAL:

CRITERIOS							

11. Para expresar los signos y síntomas de la patología qué usó:
 - a) Personajes y escenarios
 - b) Globos y onomatopeyas
 - c) Globos y carteleras
 - d) Todos
12. En qué parte del cómic se muestra los exámenes que debe realizarse el paciente:
 - a) Los escenarios y personajes
 - b) Onomatopeyas y globos
 - c) Globos y carteleras
 - d) Todos
13. Las carteleras le ayudaron a definir:
 - a) El concepto de la patología
 - b) Los cuidados de enfermería
 - c) Los signos y síntomas
 - d) Medidas de prevención
14. En la elaboración del cómic que tipo de mensajes te ayudó a dar a conocer la patología:
 - a) Lenguaje sencillo
 - b) Ambos
 - c) Onomatopeyas
15. ¿Cómo contribuyó la elaboración del cómic en su aprendizaje? Para recordar:
 - a) El concepto de la patología
 - b) Los cuidados de enfermería
 - c) Los signos y síntomas
 - d) Medidas de prevención
16. ¿Qué parte de la patología has logrado comprender con el cómic?
 - a) Conceptos y exámenes
 - b) Diagnósticos de enfermería
 - c) Signos y síntomas
 - d) Cuidados de enfermería
 - c) Medidas de prevención
17. Para el desarrollo del cómic se necesita:
 - a) Creatividad
 - b) Exploración de textos
 - c) Imaginación
 - d) Todos
18. ¿Qué le pareció la experiencia de elaborar el cómic?
 - a) Excelente
 - b) Regular
 - c) Buena
 - d) Mala
19. ¿Qué habilidades personales has logrado reconocer al elaborar el cómic?
 - a) Empatía
 - b) Comunicación
 - c) Responsabilidad
 - d) Trabajo en equipo

Anexo D: Guía de análisis documental

Aprendizaje Conceptual	Muy Bien	Bien	Regular	Mal
-------------------------------	-----------------	-------------	----------------	------------

<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el concepto de las patologías a través de sus propias palabras reconociendo el proceso de la enfermedad. • Menciona los signos y síntomas de la patología, de acuerdo a la priorización de enfermería encontrada. • Expresa con claridad los exámenes diagnósticos que se deben realizar de acuerdo a la sintomatología presentada. • Organiza y señala los cuidados de enfermería que deben desarrollarse de acuerdo a la priorización encontrada. • Reconoce e identifica las medidas de prevención de la enfermedad y/o menciona las posibles complicaciones. 				
Aprendizaje procedimental				
<ul style="list-style-type: none"> • Redacta los diálogos en el cómic 2.0 que incluyen respuestas lógicas orientadas a la resolución de problemas de salud. • Elabora el cómic 2.0 demostrando creatividad, originalidad y una secuencia ordenada de escenas y textos. 				
Aprendizaje actitudinal				
<ul style="list-style-type: none"> • Demuestra iniciativa y responsabilidad en las actividades desarrolladas encaminadas a la elaboración del cómic 2.0. • Respeta las opiniones de las personas con quienes estudia, durante el desarrollo de las actividades de trabajo en el aula. • Demuestra sensibilidad humana en el cuidado del paciente y su familia, a través de los diálogos y escenas elaboradas en el cómic 2.0. • Demuestra trabajar en equipo en la elaboración del cómic 2.0. 				

Anexo E: Evaluación académica: enfermería en salud del adulto II

Duración: 40 minutos

NOTA:

Apellidos		Semestre	2018 – I			Firma del estudiante señalando la
Nombres		Ciclo				
Escuela	Enfermería	Aula				
Asignatura	ENFERMERIA EN SALUD DEL ADULTO II	Turno	M		N	
Docente	Dr. Maria Isabel Landa LLanes.	Fecha	X			

Instrucciones:

- ✓ Antes de responder lea con mucho cuidado cada una de las preguntas
- ✓ No utilice lápiz. Desarrolle toda la prueba con lapicero.
- ✓ Se evaluará su redacción y la ortografía

1. Pt. 02 Realice la correspondencia según corresponde:

- a. Es una de las formas más comunes de incontinencia en mujeres, es la fuga involuntaria de orina que se produce con actividades físicas tales como toser, estornudar, reír, levantar pesos o hacer ejercicio.
- b. Esta producida por que la vejiga se vacía de forma incompleta y se produce retención urinaria. La obstrucción mecánica que puede producir una próstata aumentada de tamaño, un cistócele grande o una impactación fecal.
- c. No está producida por una disfunción ni vesical ni del esfínter, sino por factores físicos
- d. Como las discapacidades físicas que interfieren en la marcha y con la deambulación pueden afectar a la capacidad del paciente para llegar a tiempo al baño Se ve con frecuencia en adultos mayores en este caso la vejiga carece de la inhibición del sistema nervioso central y se contrae espontáneamente, produciéndose la fuga de pequeñas o grandes cantidades de orina.

i. Incontinencia de esfuerzo.

()

- ii. Incontinencia funcional ()
- iii. Incontinencia por inestabilidad del detrusor. ()
- iv. Incontinencia por rebosamiento ()

2. Pt. 01 Complete: Cuales son los factores de riesgo de la infección urinaria.

.....

.....

.....

.....

Pt. 1 Complete: El cáncer de próstata.....
dentro de la próstata, generalmente en la región..... posterior cerca del recto. En
etapa avanzada se puede localizar fuera de ella, como en huesos y ganglios linfáticos

3. Pt. 02 Seleccione la alternativa correcta.

1) Mencione Usted los valores normales de un perfil Renal.

- a. Urea.....
- b. Creatinina.....
- c. Ácido úrico.....
- d. Tasa de filtración glomerular.....

2) Proteinuria.....Signos y síntomas de la nefrolitiasis. Excepto:

- _____
- a. Dolor intenso.
 - b. Hematuria
 - c. Vasculopatía.
 - d. Tenesmo

4. Responda brevemente la pregunta.

a. (02 Pts. de los 04) ¿El tratamiento de la nefrolitiasis DEPENDE de:

- i. _____
- ii. _____
- iii. _____
- iv. _____

v. _____

5. Analice el caso propuesto y responda las preguntas

Pt. 04 CASO 01: “Mario, de 50 años de edad ingresa al servicio de Hemodiálisis del hospital Almenara al cual asiste 3 veces por semana tiene una FAV que no se percibe thrill en miembro superior izquierdo al control de signos Vitales PA 190 /100 Mm Hg.

(02 Pts. de los 04) ¿Cuáles son los cuidados de Enfermería en el paciente en mención?

A. _____

B. _____

C. _____

D. _____

a. **(02 Pts. de los 04)** ¿Cuál es la actuación en relación del cuidado de la FAV?

Pt. 02. El traumatismo vertebro medular es aquella lesión de la columna asociada a una lesión neurológica que puede comprometer la medula espinal, raíces o cauda equina. El tratamiento consiste en estabilizar al paciente realizando lo siguiente:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

6. Pt. 02 Seleccione la alternativa correcta.

3) Mencione Usted los valores normales de un perfil Cardíaco.

a. Troponina.....

b. Colesterol HDL LDL.....

c. Triglicéridos.....

7. Pt. 02 ¿Cómo podrías prevenir algún tipo de patología renal?

.....

.....

.....

.....

Anexo F: Validación de instrumentos por juicio de expertos

Estimado docente en Educación Superior, usted ha sido invitado a participar en el proceso de evaluación de los instrumentos del trabajo de investigación denominado “Uso del comic 2.0 en el aprendizaje de patologías en estudiantes de enfermería del V ciclo del curso de salud del adulto II”. En razón a ello se le alcanza el instrumento motivo de valoración y el presente formato que servirá para que usted pueda hacernos llegar sus apreciaciones para cada ítem del instrumento.

Agradecemos de antemano sus aportes que permitirán validar el instrumento y obtener información válida, criterio requerido para toda investigación.

A continuación sírvase identificar el ítem o pregunta y conteste marcando con un aspa en la casilla que usted considere conveniente y además puede hacernos llegar alguna otra apreciación en la columna de observaciones.

Valoración de Rúbrica:

N° de ítem	Validez del contenido		Validez del constructo		Observaciones
	Si	No	Si	No	
a)	X		X		
b)	X		X		
c)	X		X		
d)	X		X		
e)	X		X		
f)	X		X		

Valoración de encuesta:

N° de ítem	Validez del contenido		Validez del constructo		Observaciones
	Si	No	Si	No	
7	X		X		
8	X		X		
9	X		X		
10	X		X		
11	X		X		
12	X		X		
13	X		X		
14	X		X		
15	X		X		
16	X		X		
17	X		X		
18	X		X		
19	X		X		

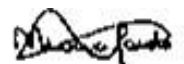
Datos del juez de expertos

Nombre y Apellidos: María Isabel Landa LLanes

Entidad donde labora: Universidad Cesar Vallejo

Tiempo de servicio en la docencia: 10 años.

Cargo: Doctora en Ciencias de la Salud



Firma

Segundo juez de expertos:

Valoración de Rúbrica:

Nº de ítem	Validez del contenido		Validez del constructo		Observaciones
	Si	No	Si	No	
a)	X		X		
b)	X		X		
c)	X		X		
d)	X		X		
e)	X		X		
f)	X		X		

Valoración de encuesta:

Nº de ítem	Validez del contenido		Validez del constructo		Observaciones
	Si	No	Si	No	
7	X		X		
8	X		X		
9	X		X		
10	X		X		
11	X		X		
12	X		X		
13	X		X		
14	X		X		
15	X		X		
16	X		X		
17	X		X		
18	X		X		
19	X		X		

Datos del juez de expertos

Nombre y Apellidos: Silvia Ysabel Neyra Alfaro

Entidad donde labora: Universidad de San Martín de Porres

Tiempo de servicio en la docencia: 15 años.

Cargo: Magister en Administración de los Servicios de Salud.

Silvia Neyra Alfaro

Firma

Tercer juez de expertos:

Valoración de Rúbrica:

N° de ítem	Validez del contenido		Validez del constructo		Observaciones
	Si	No	Si	No	
a)	x		x		
b)	x		x		
c)	x		x		
d)	x		X		
e)	x		X		
f)	x		x		

Valoración de encuesta:

N° de ítem	Validez del contenido		Validez del constructo		Observaciones
	Si	No	Si	No	
7	x		x		
8	x		x		Se debería cambiar la expresión de "Cómo <u>seleccionaste</u> " por "Como <u>selecciono</u> "
9	x		x		
10	x		x		
11	x		x		
12	x		x		
13	x		x		Se debería cambiar "Las carteleras <u>te</u> ayudaron" por "las carteleras <u>le</u> ayudaron"
14	x		x		
15	x		x		Se debería cambiar "comic <u>en tu</u> aprendizaje" por "comic <u>en su</u> aprendizaje".
16	x		x		
17	x		x		Error en el uso del artículo de conjunción "Para <u>la</u> desarrollo" debe de ser cambiado por "Para <u>el</u> desarrollo"
18	x		x		Se debería cambiar "Qué <u>te</u> pareció" por "Qué <u>le</u> pareció"
19	x		x		

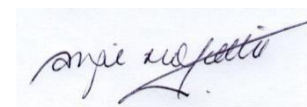
Datos del juez de expertos

Nombre y Apellidos: Angie Mogollón Daza

Entidad donde labora: Hospital Nacional Guillermo Almenara Irigoyen

Tiempo de servicio en la docencia: 5 años

Cargo: Enfermera especialista en administración y gestión en los servicios de salud



Firma

Anexo H: Cuadros y gráficos:

RESULTADOS DE LOS DATOS GENERALES DEL INSTRUMENTO CUESTIONARIO:

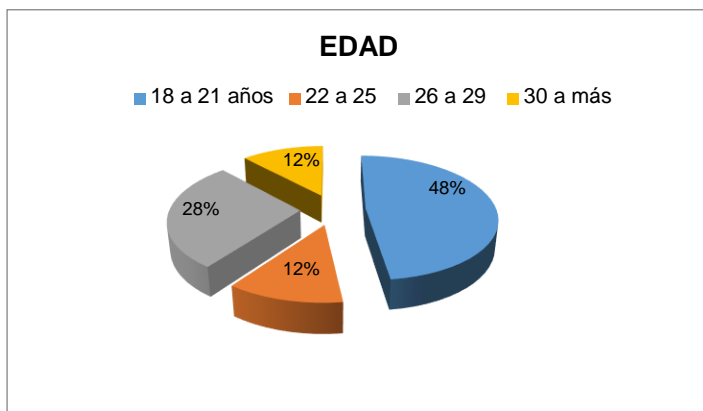
Edad

18 a 21 años : 12 estudiantes

22 a 25 : 3 estudiantes

26 a 29 : 7 estudiantes

30 a más : 3 estudiantes

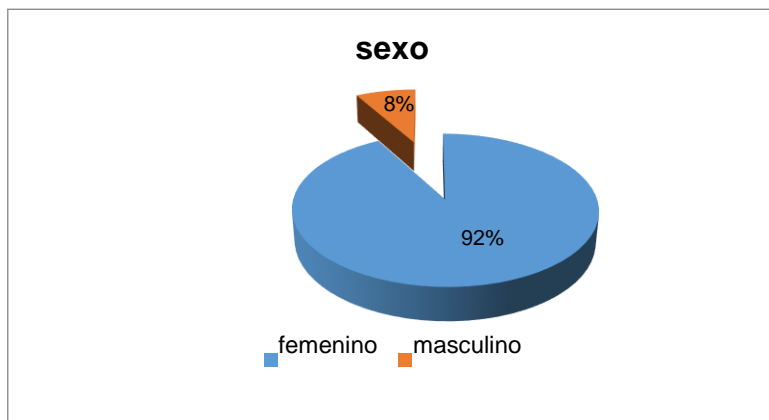


Las edades fluctúan 18 a 21 años, 12 estudiantes (48%); de 22 a 25 años, 3 estudiantes (12%); de 26 a 29 años, 7 (28%) estudiantes; de 30 años a más, 3 (12%) estudiantes

Sexo

Femenino: 21

Masculino: 4

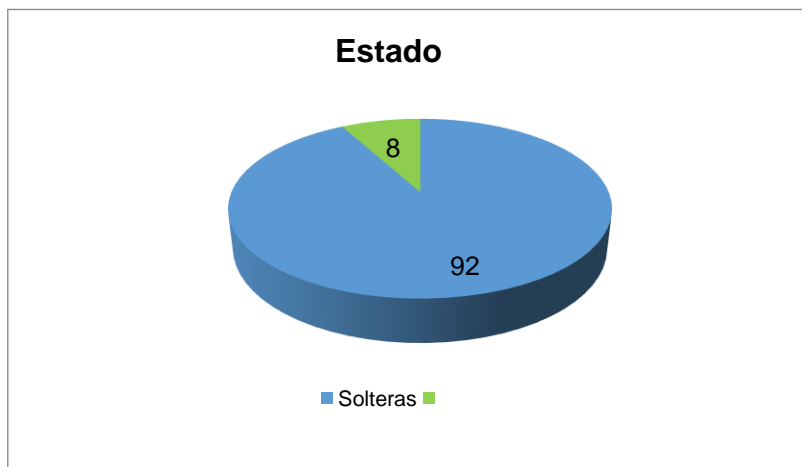


Existen 21 (92%) estudiantes de sexo femenino, mientras que hay 4 (8%) estudiantes de sexo masculino

Estado civil: S () C ()

Solteros: 23

Casados: 2



Estado civil: El 92% de los estudiantes son solteras y el 8% son casadas

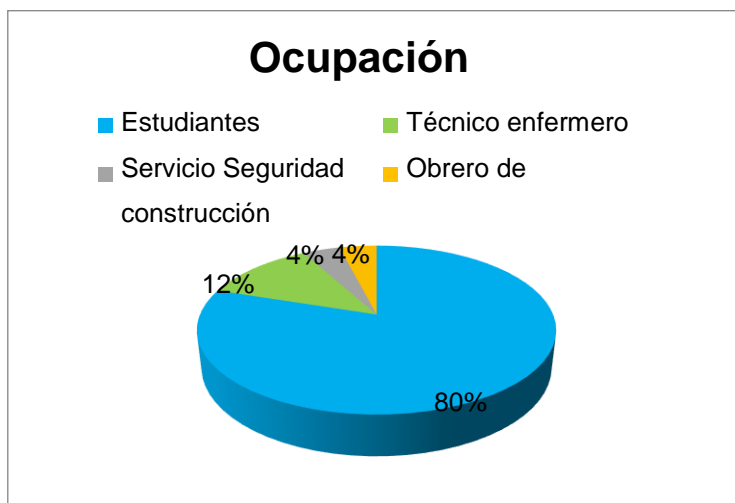
Ocupación:

Estudiantes: 20

Técnico en enfermería: 3

Servicios de seguridad: 1

Obrero de construcción: 1

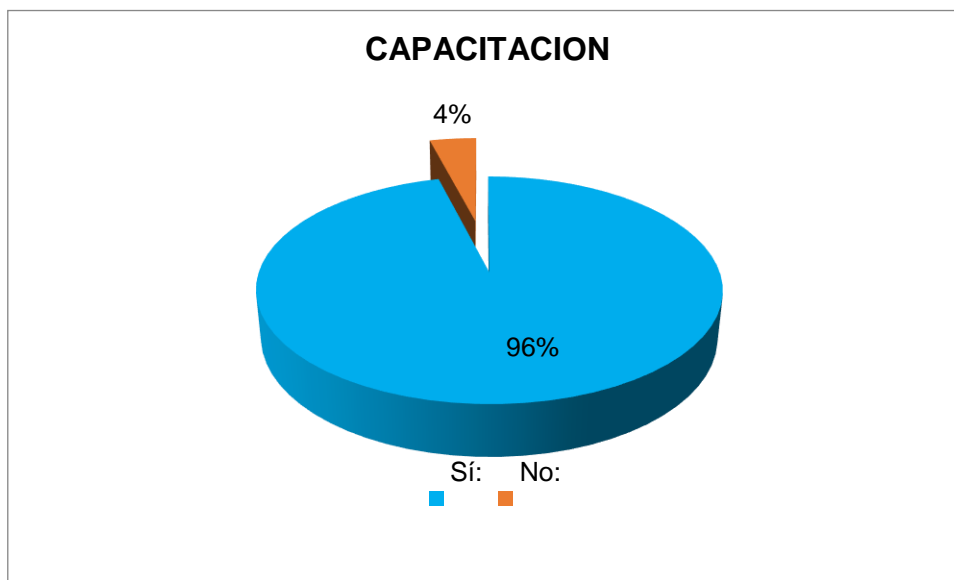


Ocupación: El 80% de los estudiantes, 12% son técnicos enfermeros, el 4% son de servicio de seguridad y 4% son obreros de construcción.

¿Recibió capacitación sobre cómo elaborar un cómic en salud?

Sí: 24

No: 1



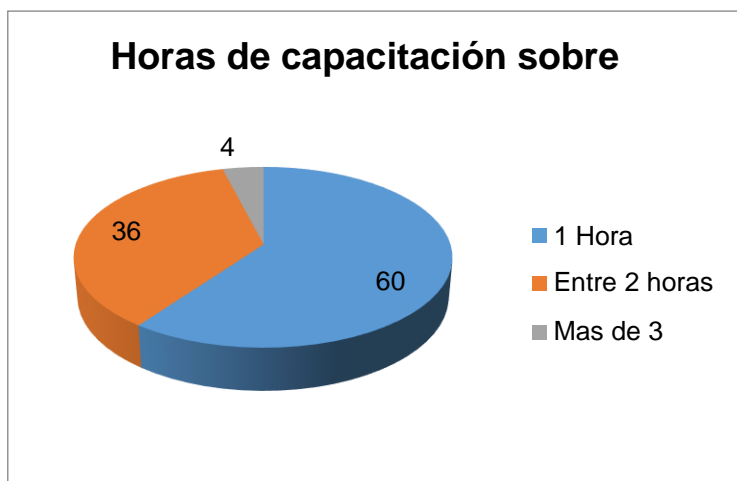
24 estudiantes (96%) recibieron capacitación, mientras que 1 (4%) no recibió capacitación.

Si su respuesta fue sí, diga cuántas horas duró la capacitación sobre cómic:

Duró 1 hora: 15

Entre 2 horas: 9

Más de 3 horas: 1



El 60% de los estudiantes recibió 1 hora de capacitación, el 36% recibió entre de 2 horas de capacitación y el 4% recibió más 3 horas de capacitación

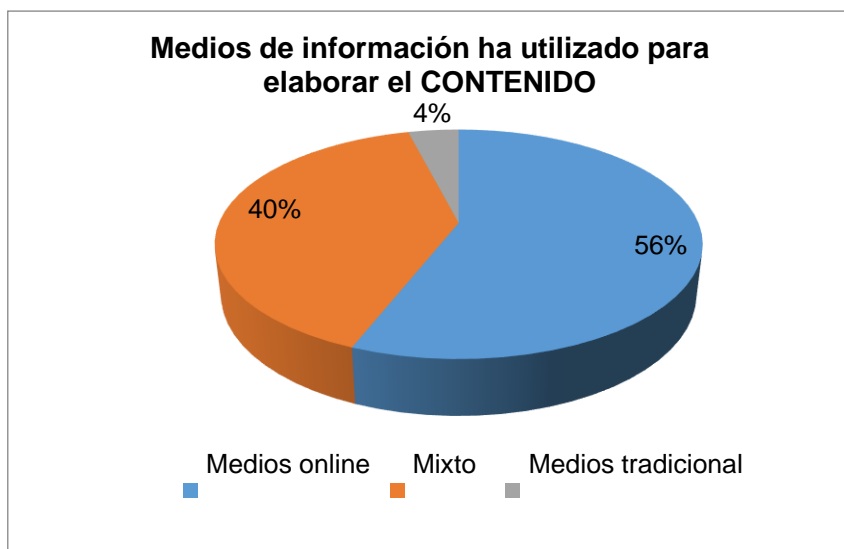
Información específica

¿Qué medios de información ha utilizado para elaborar el CONTENIDO de la historia del cómic?

Medios online: 14

Mixtos: 10

Medios tradicionales (textos en físico): 1



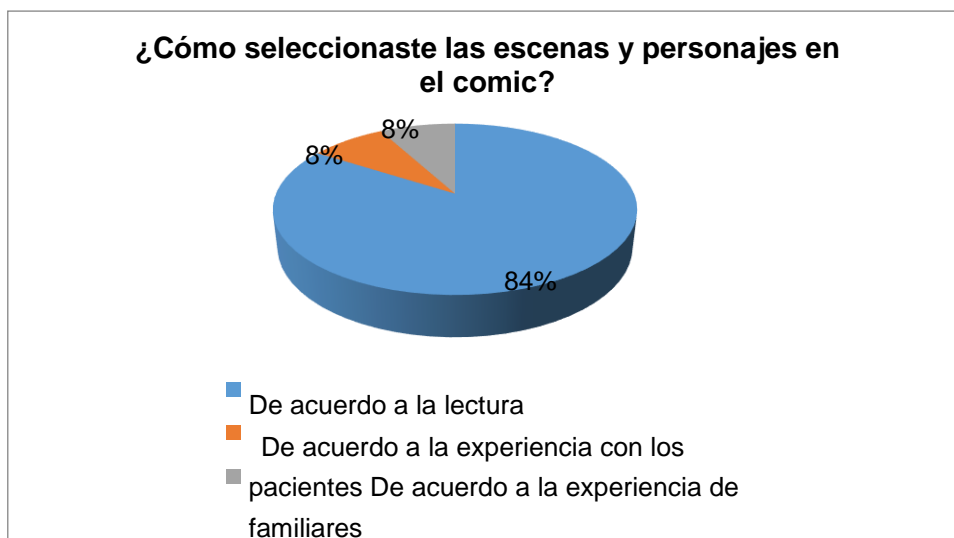
El 56% de los estudiantes ha utilizado medios online. El 4% ha utilizado medios tradicionales y el 10% ha utilizado medios mixtos

¿Cómo seleccionaste las escenas y los personajes del comic?

De acuerdo a la lectura: 21

De acuerdo a la experiencia vivida con los pacientes: 2

De acuerdo a la experiencia con familiares: 2



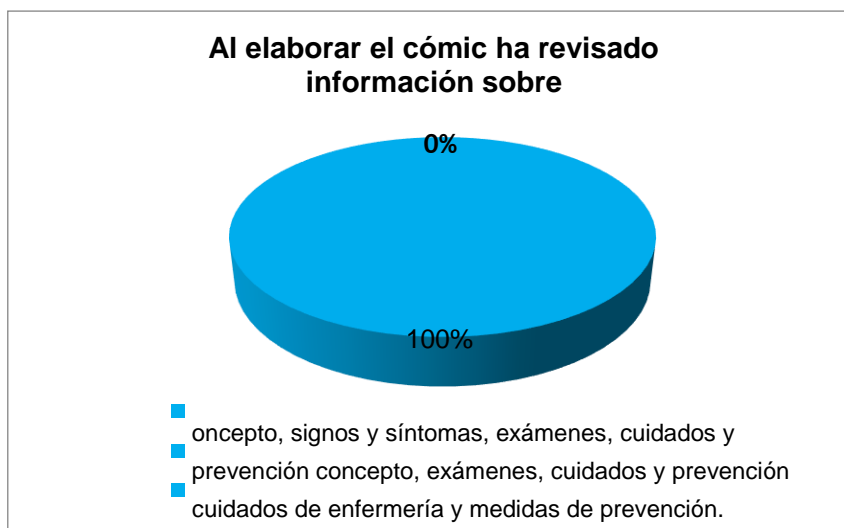
El 84% de los estudiantes seleccionó de acuerdo a la lectura. El 2% de acuerdo a sus experiencias con pacientes. Y el 8% de acuerdo a experiencia familiares.

Al elaborar el cómic ha revisado información sobre:

Concepto, signos y síntomas, exámenes, diagnósticos de enfermería, cuidados y prevención: 25

Concepto, exámenes, cuidados y prevención: 0

Cuidados de enfermería y medidas de prevención: 0



El 100% de los estudiantes ha revisado el concepto, signos y síntomas, exámenes, cuidados y prevención.

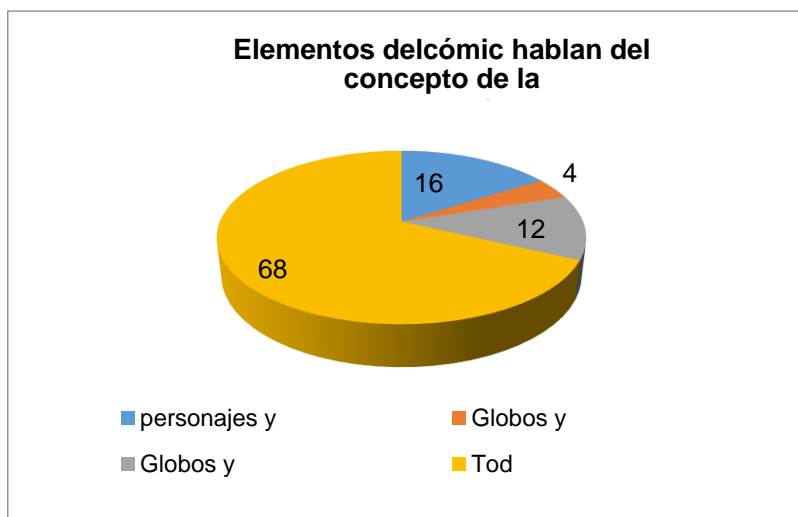
¿Qué elementos del cómic hacen referencia del concepto de la patología?

Los personajes y escenarios: 4

Globos y onomatopeyas: 1

Los globos y carteleras: 3

Todo: 17



El 16% usó a los personajes y escenarios, el 4% usó globos y onomatopeyas, el 12% usó globos y carteleros, el 68% usó todas las partes del cómic.

Para expresar los signos y síntomas de la patología que usó:

Personajes y escenarios: 1

Globos y onomatopeyas: 4

Globos y carteleros: 2

Todos: 18



El 4% uso los personajes y escenarios, 16% usaron globos y onomatopeyas, 8% uso globos y carteleros y 72% uso todas las partes del cómic.

En qué parte del cómic se muestra los exámenes que debe realizarse el paciente:

Los escenarios y personajes: 5

Onomatopeyas y globos: 3

Globos y carteleros: 11

Todos: 6



El 20% uso personajes y escenarios, el 12% uso globos y onomatopeyas, el 44% utilizo globos y carteleras y 24% uso todas las partes del cómic.

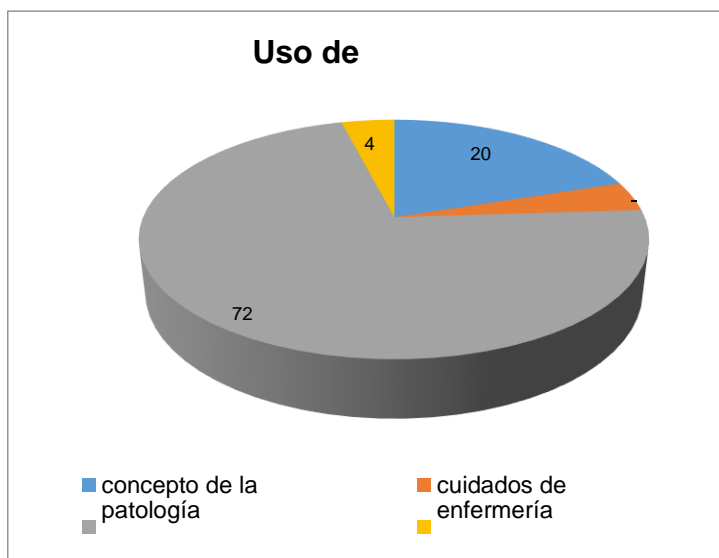
Las carteleras te ayudaron a definir:

El concepto de la patología: 17

Los cuidados de enfermería: 8

Los signos y síntomas: 0

Medidas de prevención: 0



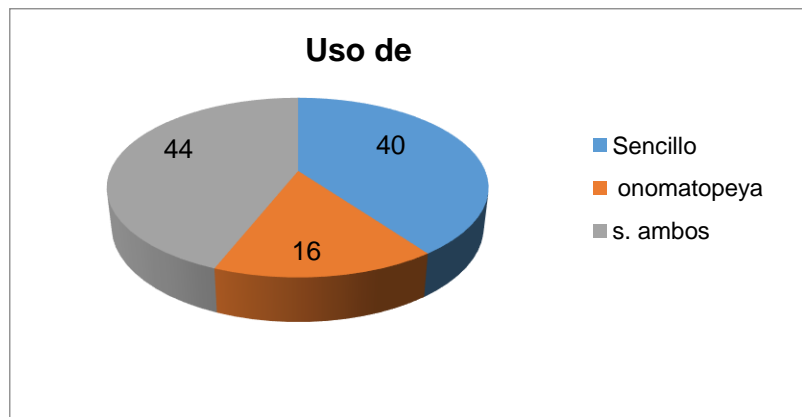
El 68% hizo uso de las carteleras para expresar el concepto de la patología, el 32% lo uso para cuidados de enfermería y 0% para signos y síntomas y medidas de prevención.

En la elaboración del cómic que tipo de mensajes le ayudó a dar a conocer la patología:

Lenguaje sencillo: 10

Onomatopeyas: 4

Ambos: 11



El 40% uso el lenguaje sencillo. El 40% uso de onomatopeyas y 44% ambos

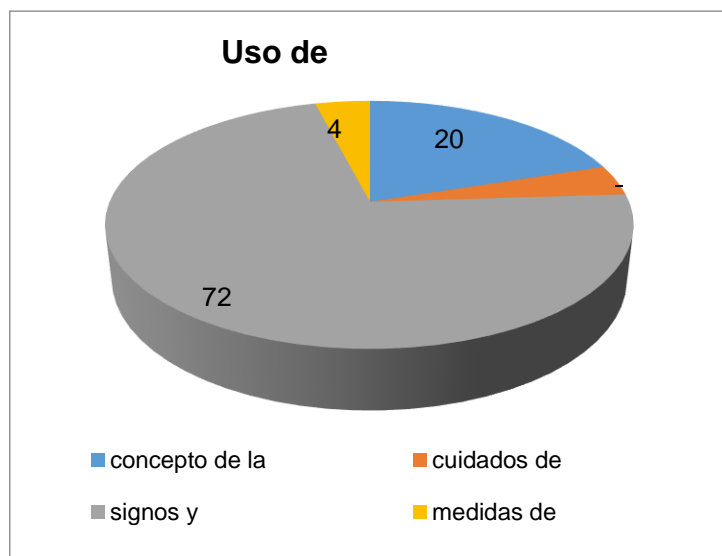
En que situaciones usó las onomatopeyas en la elaboración del cómic:

El concepto de la patología: 5

Los cuidados de enfermería: 1

Los signos y síntomas: 18

Medidas de prevención: 1



El 40% hizo uso de concepto de onomatopeyas, el 4% lo uso para cuidados de enfermería y 72% para signos y síntomas y 4% medidas de prevención

¿Qué parte de la patología ha logrado comprender con el cómic?

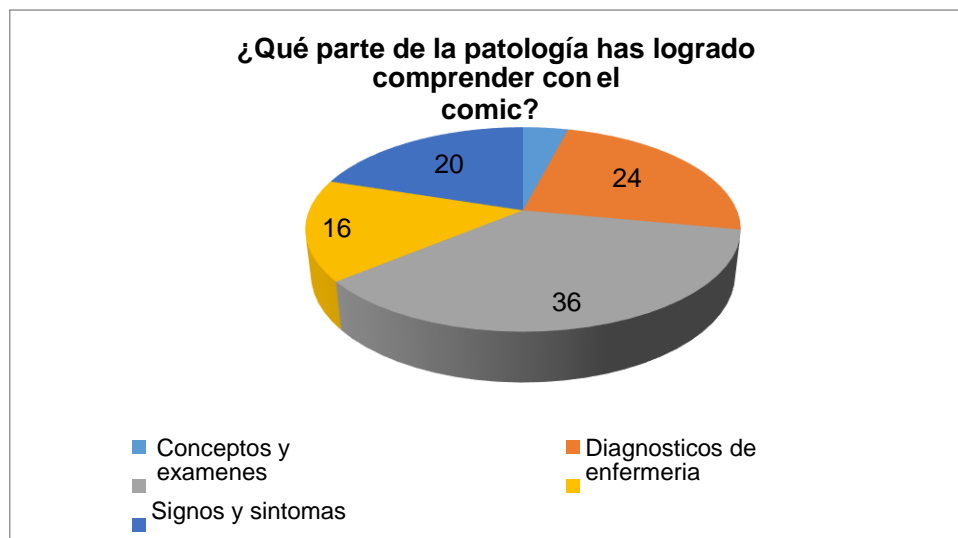
Conceptos y exámenes: 1

Diagnósticos de enfermería: 6

Signos y síntomas: 9

Cuidados de enfermería: 4

Medidas de prevención: 5



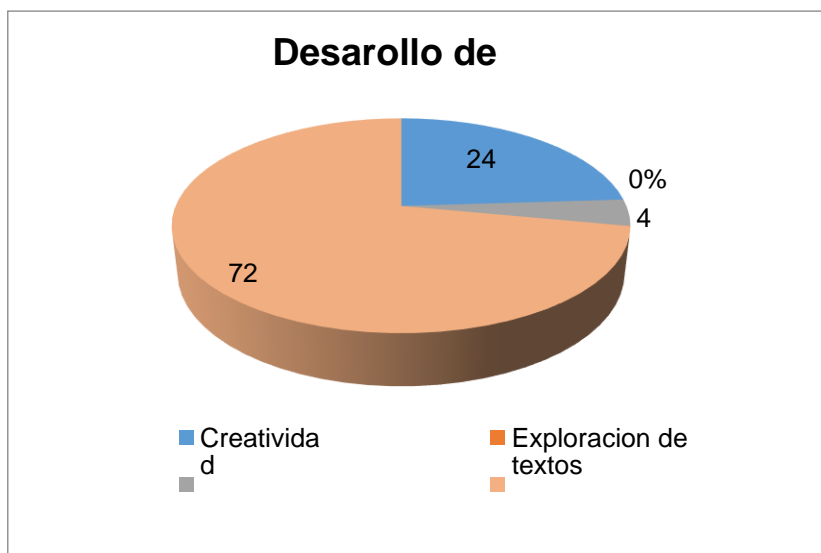
Para el desarrollo del comic se necesita:

Creatividad: 6

Exploración de textos: 0

Imaginación: 1

Todos: 18



El 24% de los estudiantes necesito de creatividad, el 4% considera que fue necesario imaginación, el 0% necesito exploración de textos y el 72% consideró todas las opciones.

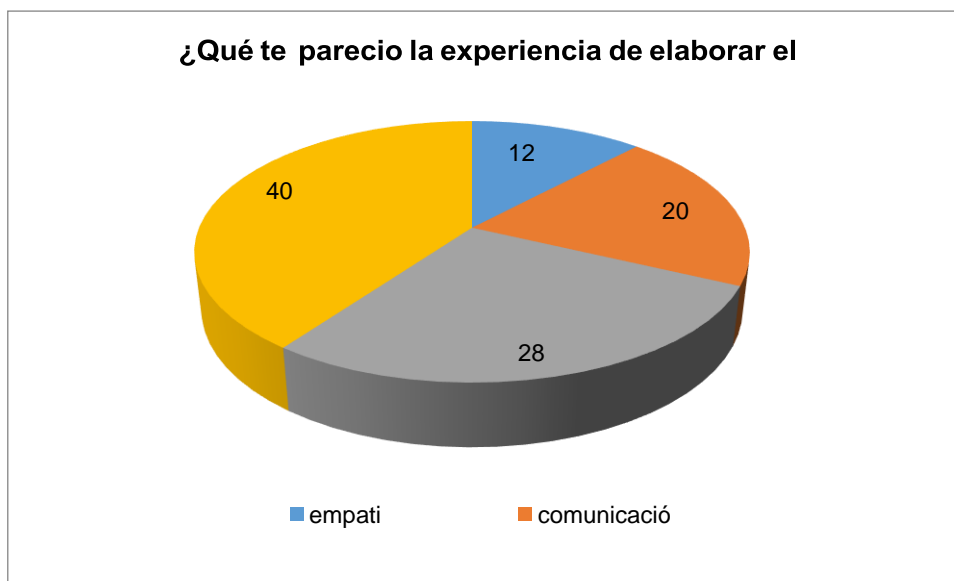
¿Qué te pareció la experiencia de elaborar el comic?

Excelente: 10

Buena: 9

Regular: 5

Mala: 1



El 40% considera Excelente la experiencia en la elaboración del cómic, el 36% consideró buena, el 20% consideró regular y para 4% fue mala la experiencia.

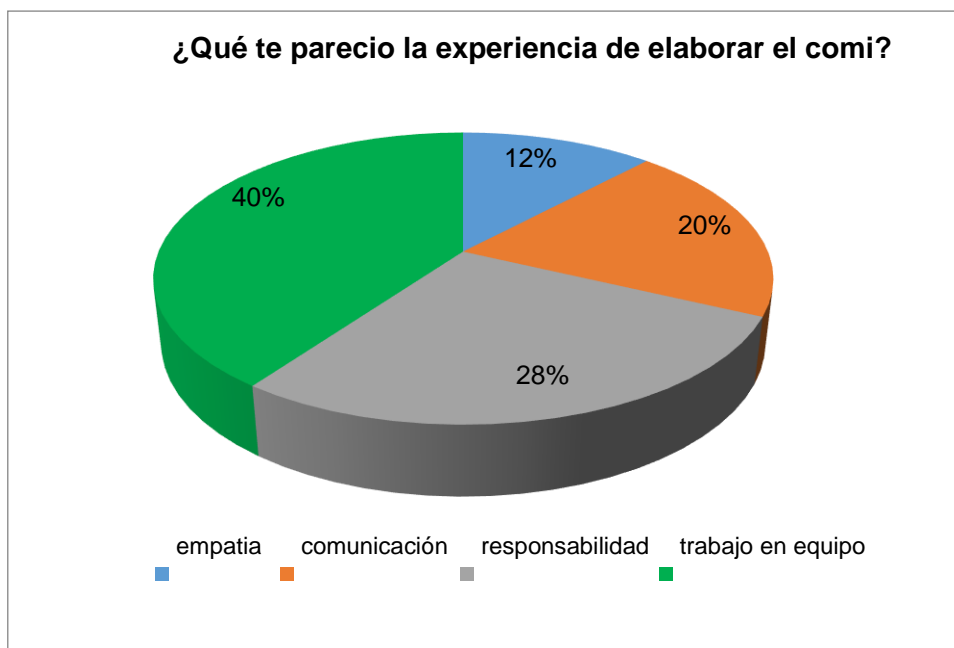
¿Qué habilidades personales has logrado reconocerte al elaborar el cómic?

Empatía: 3

Comunicación: 5

Responsabilidad: 7

Trabajo en equipo: 10



El 12% considera Empatía como habilidad personal, el 20% consideró la comunicación, el 28% responsabilidad y para 40% el trabajo en equipo.